

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-175154

(P2003-175154A)

(43) 公開日 平成15年6月24日 (2003.6.24)

(51) Int.Cl.⁷

A 6 3 F 5/04

識別記号

5 1 2

F I

A 6 3 F 5/04

ターミナル* (参考)

5 1 2 R

5 1 2 D

5 1 2 S

5 1 2 X

審査請求 有 請求項の数 9 O L (全 18 頁)

(21) 出願番号

特願2001-376997 (P2001-376997)

(22) 出願日

平成13年12月11日 (2001.12.11)

(71) 出願人 000132747

株式会社ソフィア

群馬県桐生市境野町7丁目201番地

(72) 発明者 井置 定男

群馬県桐生市宮本町3-7-28

(72) 発明者 田口 英雄

群馬県桐生市境野町7-201 株式会社ソ

フィア内

(74) 代理人 100075513

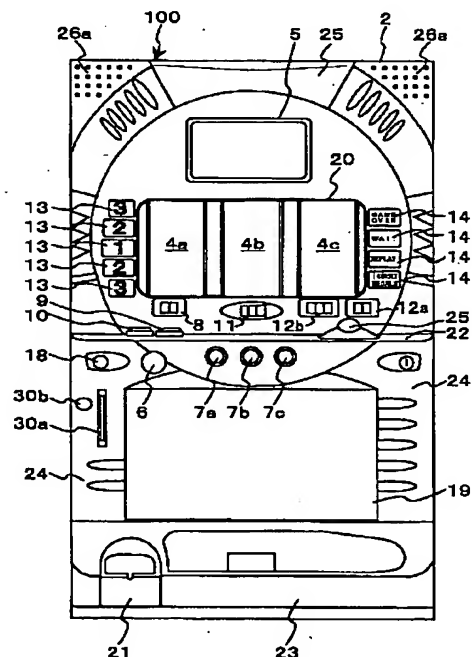
弁理士 後藤 政喜 (外1名)

(54) 【発明の名称】 遊技装置

(57) 【要約】

【課題】 プリペイドカードを使用して遊技が可能なパチスロ機で、貸メダルによる遊技の煩わしさを軽減する遊技装置を提供する。

【解決手段】 所定の入賞を発生可能な遊技装置において、有価価値記憶媒体を受け付けて該有価価値記憶媒体によって特定される有価価値を遊技価値に変換する有価価値変換手段と、前記有価価値記憶媒体によって特定される、遊技価値に変換可能な有価価値を記憶可能な有価価値記憶手段と、前記有価価値記憶媒体によって特定される有価価値から変換された遊技価値を記憶可能な変換遊技価値記憶手段と、前記遊技価値の記憶内容を表示する表示手段と、を備え、前記表示手段は、前記変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値と、前記有価価値記憶手段の記憶に相当する遊技価値との和に関する情報を表示する。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 所定の入賞を発生可能な遊技装置において、

有価価値記憶媒体を受け付けて該有価価値記憶媒体によって特定される有価価値を遊技価値に変換する有価価値変換手段と、

前記有価価値記憶媒体によって特定される、遊技価値に変換可能な有価価値を記憶可能な有価価値記憶手段と、
前記有価価値記憶媒体によって特定される有価価値から変換された遊技価値を記憶可能な変換遊技価値記憶手段と、

前記遊技価値の記憶内容を表示する表示手段と、を備え、

前記表示手段は、前記変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値と、前記有価価値記憶手段の記憶に相当する遊技価値との和に関する情報を表示することを特徴とする遊技装置。

【請求項 2】 前記表示手段は、前記和の値で、最大賭数で遊技可能なゲーム数を表示することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技装置。

【請求項 3】 前記変換遊技価値記憶手段は、前記有価価値記憶媒体によって特定される有価価値から変換された遊技価値を、前記有価価値記憶媒体によって特定される有価価値に変換不可能に記憶することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技装置。

【請求項 4】 前記表示手段は、前記有価価値記憶手段の記憶内容と、前記変換遊技価値記憶手段の記憶内容とを表示可能であって、前記何れの手段の記憶内容かを識別可能な態様で表示をすることを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか一つに記載の遊技装置。

【請求項 5】 前記入賞に関連して遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、前記遊技価値付与手段により入賞に関連して付与された遊技価値を記憶可能なクレジット手段と、

前記クレジット手段に記憶された遊技価値の数値データを表示するクレジット数値表示手段と、

遊技媒体又は前記クレジット手段に記憶された遊技価値若しくは前記変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値をゲームのためにベットするベット手段と、

を備えたことを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれか一つに記載の遊技装置。

【請求項 6】 前記ベット手段は、前記クレジット手段に記憶された遊技価値がベット要求に対して不足するときは、該不足する遊技価値を前記変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値からベットすることを特徴とする請求項 5 に記載の遊技装置。

【請求項 7】 前記クレジット手段及び変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値がベット要求に対して不足するとき、

前記有価価値変換手段は、前記有価価値記憶媒体によ

て特定される有価価値を遊技価値に変換し、

前記変換遊技価値記憶手段は、該変換された遊技価値を記憶することを特徴とする請求項 5 又は 6 に記載の遊技装置。

【請求項 8】 前記クレジット手段及び変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値がベット要求に対して不足するときに、前記有価価値変換手段が前記有価価値記憶媒体によって特定される有価価値を遊技価値に変換する場合には、通常とは異なる態様でベットの入力を監視することを特徴とする請求項 5 乃至 7 のいずれか一つに記載の遊技装置。

【請求項 9】 前記有価価値記憶媒体の受付状態の終了に関連して、前記有価価値記憶手段の記憶を初期化し、前記変換遊技価値記憶手段は継続して遊技価値を記憶可能であることを特徴とする請求項 1 乃至 8 のいずれか一つに記載の遊技装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明が属する技術分野】本発明は複数種類の図柄を可変表示可能な可変表示装置を備え、遊技者の停止操作によって図柄を停止可能な可変表示遊技（可変表示ゲーム）を実行可能な遊技装置（例えば、パチスロ機や球スロ機）に関し、特に、付加装置（カードユニット等）によって記憶媒体（カード形、コイン形、タグ形等）の記憶内容を読み取って、遊技媒体（メダル）を貸し出し可能な遊技装置に関する。

【0002】

【従来の技術】従来の遊技機（パチスロ機、球スロ機等のスロットマシン）は、遊技機（パチスロ機）に隣接して設けられたメダル貸出機に紙幣（例えば、1000円）を投入すると、メダル貸出機が受皿に1000円に相当するメダル（例えば、50枚）を排出する。遊技者はメダル貸出機から排出されたメダルを手で掴み、遊技機の下皿に移し、メダル投入口にメダルを投入して遊技を行う。

【0003】一方、パチンコ機では、パチンコ機に隣接して設けられたカードユニットはパチンコ機と接続されており、有価価値が記憶されたプリペイドカードを利用して貸球が可能であり、遊技者が球貸操作を行うと所定数の球に相当する有価価値がプリペイドカードから減算され、所定数の球がパチンコ機の球排出装置から排出され、上皿に流入する。

【0004】また、パチスロ機では、賞が発生して払い出されたメダルを所定上限（50枚）までクレジット可能である。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】このようなパチスロ機に、パチンコ機のようなプリペイドカードを使用するカードユニットを接続すると、パチンコ機のように排出装置から貸メダルの排出が可能となる。しかし、パチスロ

機の下皿に排出装置から直接貸メダルが排出されても、ゲームを実行するたびに貸し出されたメダルをメダル投入口に投入しなければならないので煩わしい。また、遊技店にとっても、メダル貸し機やパチスロ機へのメダルの補給が煩雑である。

【0006】また、貸メダルをクレジットするようにした場合、クレジットに残数が有るままメダル貸し要求をしたら、半端な数でクレジットの上限に到達してしまう、半端な数で貸メダルが終了することになる。また、カードユニットからクレジット部にデータを移動する場合、クレジット上限を超えてしまうと、クレジットができずに、上限を超えた分をメダルで排出する必要がある。この場合、クレジット上限近くで貸出スイッチを操作すると大半がメダルで排出される。また、クレジットの範囲内で貸し出すとカード残高に端数が生じてしまう。

【0007】本発明は、予め価値が記憶されている記憶媒体（例えば、プリペイドカード、ICチップを内蔵したコイン、タグ等）を使用して遊技が可能なパチスロ機で、貸メダルによる遊技の煩わしさを軽減し、定められた交換数を正確に遊技者に供給することができる遊技装置を提供することを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】第1の発明は、所定の入賞を発生可能な遊技装置において、有価価値記憶媒体を受け付けて該有価価値記憶媒体によって特定される有価価値を遊技価値に変換する有価価値変換手段と、前記有価価値記憶媒体によって特定される、遊技価値に変換可能な有価価値を記憶可能な有価価値記憶手段と、前記有価価値記憶媒体によって特定される有価価値から変換された遊技価値を記憶可能な変換遊技価値記憶手段と、前記遊技価値の記憶内容を表示する表示手段と、を備え、前記表示手段は、前記変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値と、前記有価価値記憶手段の記憶に相当する遊技価値との和に関する情報（例えば、遊技媒体数で表した遊技価値）を表示する。

【0009】なお、第1の発明に係る遊技装置には、表示状態が変化可能な可変表示部を有する可変表示装置と、前記可変表示部の表示結果が導出表示されることによって可変表示ゲームが終了し、前記可変表示部の表示結果が所定の表示態様となったことに関連して所定の入賞を発生させる可変表示ゲームを制御する遊技制御手段と、を備え、ゲームの結果、可変表示部の表示結果が所定の表示態様となったら所定の入賞を発生するように構成してもよい。

【0010】第2の発明は、第1の発明において、前記表示手段は、前記和の値で、最大賭数で遊技可能なゲーム数を表示することを特徴とする。

【0011】第3の発明は、第1又は第2の発明において、前記変換遊技価値記憶手段は、前記有価価値記憶媒

体によって特定される有価価値から変換された遊技価値を、前記有価価値記憶媒体によって特定される有価価値に変換不可能に記憶することを特徴とする。

【0012】第4の発明は、第1～第3の発明において、前記有価価値記憶手段の記憶内容と、前記変換遊技価値記憶手段の記憶内容とを表示可能であって、前記何れの手段の記憶内容かを識別可能な態様で表示することを特徴とする。

【0013】第5の発明は、第1～第4の発明において、前記入賞に関連して遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、前記遊技価値付与手段により入賞に関連して付与された遊技価値を記憶可能なクレジット手段と、前記クレジット手段に記憶された遊技価値の数値データを表示するクレジット数値表示手段と、遊技媒体又は前記クレジット手段に記憶された遊技価値若しくは前記変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値をゲームのためにベットするベット手段と、を備えたことを特徴とする。

【0014】第6の発明は、第5の発明において、前記ベット手段は、前記クレジット手段に記憶された遊技価値がベット要求に対して不足するときは、該不足する遊技価値を前記変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値からベットすることを特徴とする。

【0015】第7の発明は、第5又は第6の発明において、前記クレジット手段及び変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値がベット要求に対して不足するとき、前記有価価値変換手段は、前記有価価値記憶媒体によって特定される有価価値を遊技価値に変換し、前記変換遊技価値記憶手段は、該変換された遊技価値を記憶することを特徴とする。

【0016】第8の発明は、第5～第7の発明において、前記クレジット手段及び変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値がベット要求に対して不足するときに、前記有価価値変換手段が前記有価価値記憶媒体によって特定される有価価値を遊技価値に変換する場合に、通常とは異なる態様でベットの入力を監視することを特徴とする。

【0017】第9の発明は、第1～第8の発明において、前記有価価値記憶媒体の受付状態の終了に関連して、前記有価価値記憶手段の記憶を初期化し、前記変換遊技価値記憶手段は継続して遊技価値を記憶可能であることを特徴とする。

【0018】

【発明の作用および効果】第1の発明では、所定の入賞を発生可能な遊技装置において、有価価値記憶媒体を受け付けて該有価価値記憶媒体によって特定される有価価値を遊技価値に変換する有価価値変換手段と、前記有価価値記憶媒体によって特定される、遊技価値に変換可能な有価価値を記憶可能な有価価値記憶手段と、前記有価価値記憶媒体によって特定される有価価値から変換され

た遊技価値を記憶可能な変換遊技価値記憶手段と、前記遊技価値の記憶内容を表示する表示手段と、を備え、前記表示手段は、前記変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値と、前記有価価値記憶手段の記憶に相当する遊技価値との和に関する情報を表示するので、変換された遊技価値を記憶することから、遊技媒体（メダル等）を遊技機に投入する必要がなくなり、遊技機の操作性が向上し、遊技における煩雑さを解消することができる。

【0019】特に、前記表示手段は、前記変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値と、前記有価価値記憶手段の記憶に相当する遊技価値との和に関する情報を表示するので、遊技者が使用可能な遊技価値を容易に把握することができ、遊技価値の属性を遊技者が容易に判別することができる。

【0020】第2の発明では、前記表示手段は、前記和の値で、最大賭数で遊技可能なゲーム数を表示するので、遊技者が計算をすることなく、どのくらい遊技が可能かを把握することができる。

【0021】第3の発明では、前記変換遊技価値記憶手段は、前記有価価値記憶媒体によって特定される有価価値から変換された遊技価値を、前記有価価値記憶媒体によって特定される有価価値に変換不可能に記憶するので、有価価値記憶媒体によって特定される有価価値を所定単位毎に遊技価値に変換すれば、変換単位未満となる余り（端数）の遊技価値を、有価価値記憶媒体によって特定される有価価値に変換しないので、有価価値記憶媒体に半端な有価価値が記録されることがない。

【0022】第4の発明では、前記有価価値記憶手段の記憶内容と、前記変換遊技価値記憶手段の記憶内容とを表示可能であって、前記何れの手段の記憶内容かを識別可能な態様で表示するので、遊技者が表示される遊技価値数がどのような状態なのかを把握することができる。

【0023】第5の発明では、前記入賞に関連して遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、前記遊技価値付与手段により入賞に関連して付与された遊技価値を記憶可能なクレジット手段と、前記クレジット手段に記憶された遊技価値の数値データを表示するクレジット数値表示手段と、遊技媒体又は前記クレジット手段に記憶された遊技価値若しくは前記変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値をゲームのためにベットするベット手段と、を備えたので、変換された遊技価値と、遊技で得た（投入メダルに基づく）遊技価値とを別に記憶することから、遊技者が、遊技価値の属性を混同することがない。

【0024】第6の発明では、遊技媒体又は前記クレジット手段に記憶された遊技価値若しくは前記変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値を前記ゲームのためにベットするベット手段を備え、前記ベット手段は、前記クレジット手段に記憶された遊技価値がベット要求に対

して不足するときは、該不足する遊技価値を前記変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値からベットするので、保有する有価価値を無駄に使用することがない。

【0025】第7の発明では、前記クレジット手段及び変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値がベット要求に対して不足するとき、前記有価価値変換手段は、前記有価価値記憶媒体によって特定される有価価値を遊技価値に変換し、前記変換遊技価値記憶手段は、該変換された遊技価値を記憶するので、保有する有価価値を無駄に使用することがない。

【0026】第8の発明では、前記クレジット手段及び変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値がベット要求に対して不足するときに、前記有価価値変換手段が前記有価価値記憶媒体によって特定される有価価値を遊技価値に変換する場合には、通常とは異なる態様でベットの入力を監視するので、有価価値に変換不可能な遊技価値に変換する際に、遊技者に意思を確認することができる。

【0027】第9の発明では、前記有価価値記憶媒体の受付状態の終了に関連して、前記有価価値記憶手段の記憶を初期化し、前記変換遊技価値記憶手段は継続して遊技価値を記憶可能であるので、変換遊技価値記憶手段に記憶される遊技媒体として払い出すことがないため、継続して遊技する遊技者の利便性が向上する。

【0028】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態について、図面に基づいて説明する。

【0029】図1は、本発明の実施の形態の遊技機（パチスロ機）の構成を示す正面図である。

【0030】本実施の形態の遊技機100には、有価価値を遊技価値に変換する有価価値変換手段としてのカードユニット30が内蔵されており、遊技機100（カードユニット30）にカード（プリペイドカード等）を挿入することによって、カードにより特定される有価価値の範囲内で遊技価値の貸出を行うことができる。

【0031】本実施の形態の遊技機100は、左側に蝶番を有し、この蝶番を軸として片開き形式に開閉自在な前面パネル2を備えている。この前面パネル2の背部には、可変表示装置（変動表示装置）を構成する3個のリーül（可変表示部）4a、4b、4cが回転自在な状態で横に並んで配置されている。各リーül4a～4cの外周面には、複数種類のシンボル（図柄）からなる図柄列が表記されている。リーül4a～4cはリーül駆動部によって駆動され、互いに独立に回転するようになっている。このリーül駆動部は、例えば、ステッピングモータ（4Ma、4Mb、4Mc）から構成されている。本実施の形態の遊技機においては、リーül4a～4cの回転によって可変表示ゲームが行われ、前記可変表示の停止結果が有効ライン上において所定の停止表示態様（所定の図柄組合せ態様）となることに関連して所定の遊技価

値を遊技者に付与するように構成されている。

【0032】前面パネル2の上半部の略中央には、リール4a~4cの回転によって可変表示(変動表示)される図柄を遊技者に視認させるための表示窓部20が設けられている。リール4a~4cが停止している状態で、表示窓部20からリール4a~4cの外周面に表記された図柄列のうち3個の図柄がそれぞれ視認可能となっている。つまり、リール4a~4cが停止した状態で表示窓部20には合計9個の図柄が視認できる。

【0033】表示窓部20の上方には、補助ゲームが実行されたり、可変表示ゲームに関連して演出表示、情報表示を行う補助表示装置5が設けられている。この補助表示装置5は表示制御装置35によって制御され(図2参照)、表示内容を可変する。

【0034】表示窓部20の左側方には、メダルの賭数(ベット数)に対応して有効化されたベットライン(有効ライン)を表示するベットライン表示部13が設けられている。メダルのベット数とは、遊技者が遊技のために投入したメダルの数、又は、予め遊技者が投入したメダルの記憶数(クレジット数)から減算され、遊技に使用されるメダルの数である。なお、遊技を開始するために遊技者がメダルを投入したり、記憶数から減算したりする操作をベットという。

【0035】ベットライン表示部13は、例えば、ベット数が1枚のときは、ベットライン表示部13中央の「1」のランプだけが点灯して、中段の横ラインだけが有効ラインであることを示している。ベット数が2枚のときは、ベットライン表示部13中央の「1」とその上下に設けられた「2」のランプが点灯して、上段、中段、下段の3本の横ラインが有効ラインであることを示している。ベット数が3枚のときは、ベットライン表示部13の「1」「2」「3」の全てのランプが点灯して、3本の横ラインと右下がり、右上がりの2本の斜めラインの合計5ラインが有効ラインであることを示している。

【0036】表示窓部20の右側方には、遊技状態を表示する遊技状態表示部14が設けられている。遊技状態表示部14は、遊技可能な状態であることを示し、メダルの投入を促す「INSERT MEDALS」表示、リプレイ入賞を獲得したこと及び現在行っている遊技がリプレイ入賞後のリプレイゲームであることを示す「REPLAY」表示、遊技者がメダルを投入してスタートレバーを操作してからリールの回転が開始するまで待ち時間があることを示す「WAIT」表示、リールが停止してゲームが終了したことを示す「GAME OVER」表示等で構成される。

【0037】表示窓部20の下方には、遊技者が入賞を確定してメダルを獲得したときの払出枚数を表示する払出数表示部8、AT状態中、ビッグボーナス(BB)状態中又はレギュラーボーナス(RB)状態中の残りゲー

ム回数等を表示する遊技進行表示部11、メダルのクレジット数を表示するクレジット数表示部12A、カードの記憶に関連して発生するメダル数(遊技価値)を表示する貸しクレジット数表示部12Bが設けられている。なお、貸しクレジット数表示部12Bにメダル数でなく残金額データ(有価価値)を表示するように構成してもよい。

【0038】また、必要に応じて、カードの残高を表示するカード残高表示部を設けてもよい。これらの表示部8、11、12A、12Bは、7セグメントのLEDや液晶ディスプレイ等を用いて構成する。そして、このクレジット数表示部12A及び貸しクレジット数表示部12Bが、表示手段として機能する。

【0039】前面パネル2の上部には、透光性を有する前面カバー部材25が装着され、この前面カバー部材25の背部には、ランプやLED等からなる装飾表示部37やスピーカ等からなる音声発生部等が配設されている。

【0040】また、前面パネル2の上半部と下半部の中間にある傾斜台部22には、メダルを投入するメダル投入口25が配設され、遊技者はこの投入口にメダルを投入することにより遊技ができるようになっている。

【0041】また、傾斜台部22には、押圧操作によってクレジットしたメダルを1枚ずつベット可能な1ベットボタン(1ベットスイッチ)10と、1回の押圧操作によってベット可能枚数だけメダルがベットされるマックスベットボタン(MAXベットスイッチ)9が配設されている。このマックスベットボタン9を操作すると、例えば、メダルがベットされていないときには3枚メダルがベットされ、メダルが1枚ベットされているときは、さらに2枚のメダルがベットされる。これらベットボタン9、10により、メダル投入口15よりメダルを投入することなく、クレジット数表示部12に表示されているクレジット数以内でメダルをベットすることができ、このベット数に応じて有効ラインが設定される。この1ベットボタン10と、マックスベットボタン9とが、ベット手段として機能する。

【0042】前面パネル2の下半部には矩形形状の化粧パネル19が設けられている。化粧パネル19の上方には、メダルをクレジットとして記憶可能なクレジット状態と、メダルをクレジットとして記憶不能な非クレジット状態の何れか一方の状態に選択的に切換可能なクレジット選択ボタン(クレジット選択スイッチ)18、リール4a~4cの回転を開始させるためのスタートレバー(スタートレバースイッチ)6、が設けられている。よって、クレジット選択ボタン18によってクレジット状態から非クレジット状態に切り替えられると、クレジット数はクリアされ、クレジット数に相当するメダルが受皿23に排出される。

【0043】また、化粧パネル19の上方には、リール

4a~4cの回転を停止させ、停止図柄を導出させるためのリール停止ボタン（リール停止スイッチ）7a、7b、7cが設けられている。リール停止ボタン7a~7cが操作されると、各スイッチに対応したリール4a~4cが回転を停止する。

【0044】各リール停止ボタン7a~7cには、リール停止ボタンを発光させることでリール停止ボタンが操作可能な状態であることを報知する操作情報ランプが内蔵されている。これらの操作情報ランプが点灯していない間はリール停止ボタン7a~7cが操作不能となり、操作情報ランプが点灯している間はリール停止ボタン7a~7cが操作可能となるように制御される。よって、操作情報ランプが点灯していない間はリール停止ボタン7a~7cを操作してもリール4a~4cの回転は停止しない。また、操作情報ランプの点灯色によって、リール停止ボタン7a~7cが操作可能であることを報知するようにしてもよい。

【0045】また、化粧パネル19の左右両側方には、透光性を有する前面カバー部材24、24が装着されている。この前面カバー部材24の背部には、ランプやLED等からなる装飾表示部37が配設されている。

【0046】また、化粧パネル19の左側には、カードユニット30のカード挿入部30aが設けられており、カード挿入部30aの奥には挿入されたカード（プリペイドカード等）のデータの読取、書込等を行うカードリーダーライタと貸出制御装置が内蔵されている。このカードに記憶されているデータは、有価価値（金額）に相当する情報でもよいし、遊技価値（球数、メダル数等）に相当する情報でもよい。また、有価価値又は遊技価値に相当する情報は、カードに直接書き込まれている情報でもよく、カードに記憶された符号（カードのID番号）に対応して管理装置等の外部装置に記憶されている情報であってもよい。すなわち、カードリーダーライタは、カードに記憶されている有価価値（例えば、金額情報）や遊技価値（球数、メダル数等）を直接読み出ししたり、カードに記憶されているID番号を読み出して、読み出したID番号に対応して管理装置等の外部装置に記憶されている有価価値の送信を受けるように構成されている。

【0047】なお、カードユニット30に挿入され、受け付けられる記憶媒体は磁気カード、ICカードの他、カードのような四角形状ではなく、コイン形状、タグ形状等の記憶媒体であってもよい。

【0048】また、化粧パネル19の左側のカード挿入部30aの横には、カードの返却を指令するカード返却スイッチ30bが設けられている。

【0049】なお、本発明の実施の形態では、遊技機100にカードリーダーライタを備えるカードユニット30を内蔵して遊技装置を構成したが、遊技機と別体のカードユニットと遊技機100とを組み合わせる遊技装置を構成してもよい。すなわち、本発明における遊技装置

は、遊技機（スロットマシン、パチスロ機、球スロ機等）及びカードユニットで構成されるものである。

【0050】また、化粧パネル19の下方には、前面パネル2の背部にあるメダル払出部3より払出されたメダルを貯留可能な受皿23や、灰皿21が設けられている。

【0051】図2は、本発明の実施の形態の遊技機（パチスロ機）の制御系の一部を示すブロック図である。

【0052】本遊技機の制御系統は、遊技機内部に配置される遊技制御装置50を主要な構成要素としている。遊技制御装置50は、遊技の総括的制御（遊技進行の制御処理及び各被制御機器の制御）を行う制御装置で、CPU51、ROM52、RAM53、およびI/F（インターフェース）54を備えている。このCPU等によって遊技制御手段、遊技価値付与手段、クレジット手段、有価価値記憶手段、変換遊技価値記憶手段が実現され、遊技制御装置がこれらの手段として機能する。

【0053】CPU51は、制御部、演算部を備え、各種演算制御を行う他、予め定められている特別の図柄組み合わせ態様が主ゲームにおいて形成されるようにリール4a~4cを停止させることを許可するか否かを決定する内部抽選用の乱数を生成して内部抽選を行う。内部抽選における各入賞の当選確率は遊技媒体の賭数により変更され、賭数が多いほど当選確率が高くなるように制御している。なお、CPU51のソフトウェア処理によって内部抽選用乱数を生成する代わりに、遊技制御装置50に乱数を発生する乱数発生器を設け、該乱数発生器から出力される乱数を内部抽選用の乱数として用いて内部抽選を行うようにしてもよい。

【0054】この内部抽選の結果（入賞フラグの成立／未成立）は、サブ制御手段としての演出制御装置60を介して表示制御装置35に送信され、前記抽選結果に基づいて補助表示装置5の補助ゲームが制御される。補助ゲームが実行される確率も遊技媒体の賭数が多いほど確率が高くなるようにして、内部抽選の結果に応じて補助ゲームを適当な頻度で実行できるようにしてもよい。なお、この補助ゲームを実行するか否かを決定する抽選は、CPU51で行うこともできるが、サブ制御手段としての演出制御装置60で行うようにしてもよい。

【0055】ROM52には、制御処理を実行するためのプログラムや制御データ（例えば、内部抽選用の判定値）が格納されている。RAM53はCPU51で生成される内部抽選用の乱数の記憶領域や、その他の各種データ（例えば、メダルのクレジット数、メダルの賭数、成立フラグなど）を一時的に記憶する記憶領域及びCPU51の作業領域を備えている。また、RAM53には、クレジット手段、有価価値記憶手段、変換遊技価値記憶手段に対応した記憶領域が設けられており、クレジット手段のクレジット数データ（遊技価値数）、有価価値記憶手段の金額データ（有価価値数）、変換遊技価値

記憶手段のメダル数データ（遊技価値数）が記憶されている。なお、本実施の形態では、有価価値記憶手段を遊技制御装置50によって構成したが、有価価値記憶手段をカードユニット30に設けるように構成してもよい。

【0056】入出力インターフェース（I/F）54

は、図示しないローパスフィルタやバッファゲートを介して、メダル検知センサ15a、スタートレバースイッチ6、各リール停止ボタン7a～7c、リール位置検出センサ31a、31b、31c、ベットスイッチ9、10、クレジット選択スイッチ18、払い出しメダル検出センサ3a、確率設定装置32、リセットスイッチ33、前面枠開放検出スイッチ34及びカード返却スイッチ30bから入力される信号をCPU51に対して出力している。

【0057】メダル検知センサ15aは、メダル投入口15より投入されたメダルを検知するセンサである。スタートレバースイッチ6は、スタートレバーが操作されたことを検出するスイッチである。リール停止スイッチ7a～7cは、リール停止ボタンに各々設けられ、各リール停止ボタンが操作されたことを検出するスイッチである。リール停止ボタンの操作が、リール停止スイッチ7a～7cによって検出されると、各々対応したリール4a～4cの回転が停止する。リール位置検出センサ31a～31cは、リール4a～4c毎に各々設けられ各リール4a～4cの停止位置を検出するセンサである。

【0058】1ベットスイッチ10は、1ベットボタンが押されたことを検出するスイッチである。マックスベットスイッチ9は、マックスベットボタンが押されたことを検出するスイッチである。クレジット選択スイッチ18は、クレジット選択ボタンが押されたことを検出するスイッチである。払い出しメダル検出センサ3aは、メダル払出部3から払い出されたメダルを計数するために、メダルの払出枚数を検出するセンサである。リセットスイッチ33は、遊技機の遊技状態を初期化するスイッチである。前面枠開放検出スイッチ34は、前面パネル2が開放されたことを検出するスイッチである。

【0059】カード返却スイッチ30bは、遊技者にカードを返却するためのスイッチであり、カード返却スイッチ30bが操作されると、有価価値記憶手段に記憶された金額データ（有価価値）が、カードの記憶に戻されて、カードに記憶されるとともに、カード挿入口30aに挿入されたカードが排出され、遊技者にカードが返却される。なお、本実施の形態では、カード返却スイッチ30bからの信号は遊技制御装置50に入力されるが、カード返却スイッチ30bをカードユニット30に接続して、カード返却スイッチ30bからの信号をカードユニット30に入力して、カード返却スイッチ30bの操作をカードユニット30が監視するように構成してもよい。

【0060】確率設定装置32は遊技機の設定を切り替

える装置で、この設定は入賞フラグの成立する確率が異なる1～6の設定が用意されており、設定1の入賞フラグの成立確率が一番低く、設定値が大きくなるにつれ入賞フラグの成立確率は高くなるように切り替えることができる。

【0061】また、入出力インターフェース（I/F）54は、CPU51から出力される制御信号を、図示しない出力ポートやドライバを介して、演出制御装置（サブ制御手段）60、遊技進行表示部11、ベットライン表示部13、クレジット数表示部12、払出数表示部8、遊技状態表示部14、装飾表示部37、メダル払出部3、リール用モータ4M（4Ma～4Mc）、外部信号出力部38、リール操作情報ランプなどに出力している。

【0062】このメダル払出部3は払出手段として機能し、リールの停止位置の検出結果に基づいて、入賞に対応する停止表示態様が有効ライン上に形成されているときに、遊技制御装置50から出力される賞球指令信号によって制御され、所定数の遊技媒体（メダル）を受皿23に払い出す。

【0063】サブ制御装置としての演出制御装置60は、制御用CPUおよびRAM、ROM等を備えており、補助ゲームの演出に関わる情報表示や音出力等の制御を統括して行う。例えば、投入メダル検出センサ15、1ベットスイッチ10又はマックスベットスイッチ9の何れかからの検出信号により賭入力（ベット）が検出されることに伴い、遊技制御装置50から送信される賭入力情報を受信することに基づいて、補助表示装置5で演出表示される補助ゲームに関する制御処理や、音出力部26で出力される補助ゲームに対応した音に関する制御処理等を行い、その制御処理に応じて表示制御信号を表示制御装置35に送信し、音制御信号を音制御装置36に送信する。

【0064】また、演出制御装置60は、特定入賞が獲得され派手な演出が行われている特定遊技状態中に、一定時間ゲームが実行されなければ補助表示装置5の演出表示や音出力部26からの出力を小さくしたり停止させたりする制御等も行う。

【0065】表示制御装置35は、表示制御用CPUおよびRAM、情報表示データを記憶するROM等で構成され、演出制御装置60から送信された制御信号に基づいて、後述する補助ゲームを構成する演出情報（演出パターン）を補助表示装置5に送信して表示させる。

【0066】音制御装置26は、音制御用CPUおよびRAM、効果音データを記憶するROM、およびアンプ等で構成され、演出制御装置60から送信された音制御信号に基づいて音出力部26から遊技状態に対応した効果音や前記補助ゲームに応じた所定の演出音を出力させる。

【0067】また、遊技制御装置50と演出制御装置6

0との通信は遊技制御装置50から演出制御装置60への単方向にのみ制御信号が送信されるような通信形態となっていて、遊技制御装置50への不正な信号が入力されるのを防止している。

【0068】外部信号出力部38からは、稼働状況に関する各種情報（メダルの投入や払出しに関する信号や、BB状態或いはRB状態であることを示す信号等）を外部（遊技店の管理装置等）に対して出力可能となっている。また、各入賞フラグの成立に関連する情報等を含む

テスト用のデータ（検査用のデータ）も外部に出力可能となっている。

【0069】カードユニット30は遊技制御装置50に接続されており、カードユニット30がカードに記憶された有価価値（金額データ、メダル数データ）を遊技制御装置50に送信する。なお、カードユニット30にカード判定手段を設け、カードがカード挿入部30aに挿入されて、正規なカードだと判定されたカード受付状態においてのみ、スタートレバー6、リール停止スイッチ7a～7c等が有効に機能するようにしてもよい。

【0070】遊技機の電源装置（図示省略）は、電源回路のほか、バックアップ電源部と停電監視回路とを備えている。停電監視回路は、電源装置の所定の電圧降下を検出すると、遊技制御装置50、演出制御装置60等に対して停電検出信号とリセット信号とを順に出力する。遊技制御装置50は、停電検出信号を受けると所定の停電処理を行い、リセット信号を受けるとCPUの動作を停止する。バックアップ電源部は遊技制御装置50のRAM53等にバックアップ電源を供給して、遊技データ（遊技情報、遊技制御情報：変動表示ゲーム情報を含む）等に関する記憶内容を保持させる。

【0071】図3は、本実施形態の遊技機（パチスロ機）における遊技状態の状態遷移図である。

【0072】遊技状態は通常遊技状態と特別遊技状態とがあり、特別遊技状態には、ビッグボーナス（BB）状態、レギュラーボーナス（RB）状態、アシスト（AT）状態の3つの状態がある。すなわち、遊技状態は通常遊技状態、BB状態、RB状態、AT状態の4つに大別される。通常状態においては、遊技者による所定数（通常1～3枚）の遊技媒体（本実施の形態ではメダルであるが、遊技球を用いてもよい）の投入操作、あるいはクレジットからの賭けボタン操作（ベット操作）に基づく賭数の入力後、スタートレバー6を操作することによってリールが回転して可変表示ゲームが開始すると共に、ゲーム毎に内部抽選が行われる。

【0073】遊技者がスタートレバー6を操作しても、直ちにリールが回転を開始しない場合があり、この時間を「ウェイトタイム」という。この「ウェイトタイム」は、連続して遊技がされた結果、遊技者が過剰に遊技価値を消費しないように、所定時間内の実行可能ゲーム数を制限するために設けられているものである。

【0074】そして、この遊技機には、ゲームの実行に関連して各種入賞に当選するか否かの抽選を予め行う機能（内部抽選機能）が備えられており、スタートレバー6の操作によって、内部抽選用の乱数に基づいて内部抽選が行われる。この内部抽選に当選した場合に入賞フラグが立てられ、所定の入賞役（入賞態様）の発生が許可される。すなわち、内部抽選に当選し、入賞フラグが立てられた場合に限り、所定の図柄が有効ライン上に停止して入賞態様を形成することを許可され、極力入賞を獲得できるようにリール制御が行われる。このように、内部抽選によって、BB入賞、RB入賞、小役入賞、リプレイ入賞、JAC入賞、ハズレの何れかが決定される。

【0075】すなわち、可変表示ゲームでは、遊技者の停止操作によって狙った図柄が確実に停止するのではなく、遊技機の制御手段の制御処理で許可された図柄の組み合わせのみが遊技者の操作により停止可能に構成されており、遊技制御手段50が、例えばスタートレバー操作をきっかけとするタイミングで乱数を抽出し、その乱数を判定した結果に基づいて何れかの入賞役（入賞フラグ）の発生を許可するか否かを決定する処理を行い、こうした決定に基づく図柄の組み合わせのみが遊技者の操作により停止可能となっている。

【0076】BB入賞とは、高確率で小役入賞を獲得しやすい小役ゲームと高確率でJAC入賞を獲得しやすいJACゲームとを所定の回数、遊技できるビッグボーナス（BB）状態を発生させる入賞態様である。RB入賞とは、高確率でJAC入賞を獲得しやすいJACゲームを所定の回数、遊技できるレギュラーボーナス（RB）状態を発生させる入賞態様である。小役入賞とは、比較的少量（例えば10枚以下）のメダルが払い出されるのみの入賞態様である。リプレイ入賞とは、メダルをベットすることなく再度ゲームが可能となる入賞態様である。JAC入賞とは、1枚のメダルをベットするだけで比較的多数（例えば15枚）のメダルが払い出される入賞態様である。特に、BB入賞やRB入賞は、遊技者に有利な特別遊技状態（BB状態、RB状態）を導出する特定入賞と称される。この特別遊技状態では、小役入賞に比較して大量（例えば、100枚以上）の遊技媒体の獲得が期待できる。

【0077】そして、リールの回転（図柄の可変表示）は、遊技者が各リールに対応して各々備えられたリール停止ボタン7a～7cを操作することにより又は一定時間後自動的に、各リールの回転を順次停止して、停止表示態様が確定する。そして、リールが停止した際に、前記賭数に応じて有効化された有効ライン上に形成された図柄の組合せ態様が、予め定められた所定の組合せ態様（入賞態様）となった場合に入賞が確定し、入賞種類に対応して利益（遊技媒体）が遊技者に付与される。

【0078】具体的には、通常状態での内部抽選の結果、BB入賞のフラグが成立すると、停止表示態様が所

定の図柄組合せ態様（例えば「白7、白7、白7」）となることにより遊技状態はBB状態となり、ビッグボーナスゲーム（小役ゲーム+JACゲーム）が開始される。BB状態でビッグボーナスゲームの終了条件が成立した後は通常状態に移行し、通常ゲームが再開される。

【0079】また、通常状態での内部抽選の結果、RB入賞のフラグが成立すると、停止表示態様が所定の図柄組合せ態様（例えば「白7、白7、BAR」）となることにより遊技状態はRB状態となり、レギュラーボーナスゲーム（JACゲーム）が開始される。RB状態で所

定回数のJACゲームが終了された後は通常状態に移行し、通常ゲームが再開される。

【0080】なお、本例ではBB状態（あるいは、RB状態）においてAT入賞の抽選が行われるようになっており、その抽選の結果AT入賞を獲得できればBBゲーム等が終了した後にAT状態（小役等の入賞フラグの状態、リールの特定の停止順等が遊技者に報知される遊技状態）に移行し、ATゲームが開始される。一方、BB状態等でAT入賞の抽選が行われた結果AT入賞を獲得できなければ、BBゲーム等が終了した後は通常遊技状態に移行して通常ゲームが再開される。

【0081】このBB状態等における内部抽選で入賞することにより発生したAT状態では、ATゲーム中に音声発生部31や発光部32より音や光を用いた各種の演出がなされるとともに、アシストタイム報知部（図示省略）の「WIN」が点灯状態となってAT状態であることが報知され、遊技進行表示部11にはATゲームの残りゲーム回数が表示される。また、成立した入賞フラグの情報が、成立小役報知部（図示省略）によって遊技者に報知され、また小役に対する図柄が停止できる特定の停止順も報知され、小役の取りこぼすことなく遊技が可能となる。

【0082】また、AT状態での内部抽選の結果がBB入賞となりその入賞フラグが成立すると、停止態様が所定のシンボルの組合せとなることにより、AT状態が解除されるとともに遊技状態はBB状態となり、BBゲームが開始される。

【0083】また、AT状態での内部抽選の結果がRB入賞となりその入賞フラグが成立すると、停止態様が所定のシンボルの組合せとなることにより、AT状態が一時的に解除されるとともに遊技状態はRB状態となり、RBゲームが開始される。

【0084】また、AT状態で所定回数のATゲームが終了した後は、通常遊技状態に移行して通常ゲームが再開される。

【0085】このBB状態における遊技状態をさらに分類すると、小役ゲーム状態と、JACゲーム状態とがある。

【0086】BB状態になると、まず、通常ゲーム時に比べて高い確率で小役入賞を獲得できる小役ゲーム状態

となる。この小役ゲーム状態における遊技は、通常遊技状態と同様に進行する。そして、この小役ゲーム状態において、所定のシンボルの組合せ（例えば、「REP、REP、REP」）が有効ライン上に停止表示された場合にJACイン入賞となり、このJACイン入賞により例えば15枚のメダルが払出されるとともに、小役ゲーム状態が一時中断され、高確率でJAC入賞を獲得可能となるJACゲーム状態となる。

【0087】このJACゲーム状態では、メダルのベット数は1枚とされ、この1ベットに対応する有効ライン（例えば、中段横ライン）上に所定のシンボルの組合せ（例えば、「REP、REP、REP」）が停止表示された場合に、JAC入賞となり、例えば15枚のメダルが払出される。このJACゲームは最大12回まで実行可能となっており、12回目のJACゲームが終了すると小役ゲームが再開される。ただし、JACゲーム数が12回に到達する前にJAC入賞が8回発生した場合には、8回目のJAC入賞をもってJACゲーム状態は終了し、小役ゲーム状態が再開される。

【0088】そして、本実施の形態では、BB状態中のメダルの純増枚数（メダルの払出し数からベット数を差し引いたもの）が所定の枚数（例えば、435枚）以上となった場合には、小役ゲームの回数等に無関係にBB状態は強制的に終了する。このようにすると、メダルの最大払出し数が15枚である場合、BB状態中のメダルの純増枚数が450（435+15）枚以下に必ず抑えられるので、遊技機の射率性を適度に抑制できる。なお、BB状態の終了条件は、このような態様に限定されず、例えば従来のように、小役ゲーム（JACイン入賞したゲームは含み、JAC入賞したゲームは含まない）が30回消化された時点で終了する態様でもよい。また、メダルの純増枚数に基づいてBB状態を強制的に終了する場合の終了タイミングは、入賞に対するメダルの払い出しを完了した後でもよいし、また、メダルの排出途中でであっても435枚以上となった時点で、メダルの払い出し自体を強制終了するとともに、BB状態を強制終了するようにしてもよい。

【0089】ただしこの場合、メダルの純増枚数や小役ゲーム数が所定数に到達するまでに、所定回数（通常は3回）のJACイン入賞が発生した場合には、そのJACイン入賞によるJACゲームの終了をもってBB状態は終了となる。したがって遊技者にとっては、JACイン入賞の発生をできるだけぎりぎりまで遅らせることが、遊技機の性能の範囲内で最大限近くの多量の利益（メダル）を獲得するための必要条件となり、逆にJACイン入賞を早く消化してしまうと、BB状態にもかかわらず比較的少量の利益しか獲得できないことになる。

【0090】なお、RB状態については、RB入賞が確定してRB状態となると、同時にJACインとなり、高確率でJAC入賞を獲得可能となるJACゲーム（即

10

20

30

40

50

ち、RBゲーム)が開始される。そして、12回目のJACゲームが終了するか、JACゲーム数が12回に到達する前にJAC入賞が8回発生した場合には、RB状態は終了する。

【0091】内部抽選によりRB入賞やBB入賞等の特定入賞に当選した場合には、そのゲームで入賞態様が形成されなくても、可変表示ゲームを実行した結果、ハズレあるいは小役の図柄停止状態となるとときに通常では出現しない予め定められた組合せ態様(リーチ目)を形成させる。このリーチ目の停止態様が出現することによって、遊技者にビッグボーナス等の特定入賞のフラグが成立(特定入賞に当選)したことを報知し、遊技者は以降の可変表示ゲームでビッグボーナス等の図柄を真剣に揃えるようにする。

【0092】また、小役の入賞フラグが成立したときに、乱数を用いて特定の停止順を選択しておき、この特定の停止順で遊技者がリールの停止操作をした場合のみ、この小役に対応する図柄が停止し、特定の停止順以外で遊技者が停止操作をした場合には小役が成立せず、この小役の入賞フラグは消滅するようになっている。

【0093】一方、内部抽選に当選しなかった場合(入賞フラグ不成立)は、遊技者がいかなるタイミングでリールの停止操作を行っても、所定の図柄が有効ライン上に停止して入賞態様を形成しないようにリール制御が行われる。したがって、ビッグボーナス等のフラグが成立していなければ、遊技者がビッグボーナス等の図柄を狙って停止させようとしても、ビッグボーナス等の図柄で停止することはない。

【0094】すなわち、いつでもリール停止操作のタイミングが合えば入賞態様を形成することができるというのではなく、前記内部抽選に当選した上でリール停止操作のタイミングが合ったときに限り所定の入賞態様が形成されるようになっている。このように内部抽選結果に基づいてリールの停止制御を行うことにより、内部抽選の結果通りに遊技結果を制御することがある程度可能となる。

【0095】また、主ゲームを構成する3つのリール以外に別個に設けられた補助表示装置5によって主ゲームに関わる補助ゲームを演出するようにした遊技機も提案されている。例えば、補助表示装置5でさまざまな演出表示による補助ゲームを行う。また、主ゲームを構成する3つのリール以外に、入賞種類を示唆する図柄の配置された第4のリールを設け、第4のリールを変動表示させるようにした補助ゲームを行うものも提案されている。これらの補助ゲームによって、リールで行われる主ゲームでは表現できない興趣の高い演出ゲームを行うことができる。また、リールを停止表示させたときに特定の入賞態様(特定入賞となる図柄組合せ態様)を形成できなくとも、同時に行われていた補助ゲームで特定の結

果を導出することで、特定入賞のフラグが成立したことを遊技者に報知することができる。また、遊技者がリールの停止表示態様として形成されるリーチ目を把握していなくても、補助ゲームの結果により特定入賞のフラグの成立を知ることができるので、遊技者が遊技に対して不公平感を感じる事が少なくなる。

【0096】さらに、補助ゲームにおいてより興趣性の高い演出を行わせるために、複数の途中態様を用意して演出態様を段階的に発展させ、最終的に内部抽選の結果に応じた演出態様を導出するようにしてもよい。

【0097】この遊技の進行を時間的順序に従って説明すると以下ようになる。

【0098】この遊技制御処理では、最初にゲーム開始条件が成立しているかを判定する。

【0099】具体的には、まず、メダルがベットされた状態であるか否かを判定し、前回のゲームの結果としてリプレイゲームの権利が発生している場合(前回のゲームでベットされたメダルの持ち越しが有る場合)、メダル投入口15より少なくとも1枚以上のメダルが投入された場合、又は、RAM53に少なくとも1枚以上のメダルがクレジットとして記憶されている状態で1ベットボタン10若しくはマックスベットボタン9が操作された場合の何れかに該当するときに、メダルがベットされた状態であると判定する。

【0100】例えば、メダル投入口15よりメダルが投入されると、投入されたメダルがメダル検出センサ15aによって検出され、該検出信号が遊技制御装置50に入力される。そして、その検出信号に基づいて、メダルの賭数が記憶されるとともに、その賭数に対応する有効ラインがベットライン表示部13により表示される。但し、賭数には、所定の上限値(例えば3枚)が設定されており、例えば、クレジット選択ボタン18により「非クレジット状態」が選択されている状態において、賭数の上限値を超えるメダルがメダル投入口15より投入された場合には、超えた分のメダルは賭数に加算されずに受皿23へと返却される。一方、クレジット選択ボタン18により「クレジット状態」が選択されている状態において、賭数の上限値を超えるメダルがメダル投入口15より投入された場合には、超えた分のメダルがクレジット数に加算されるとともに、その加算結果がクレジット数としてクレジット数表示部12に表示される。

【0101】そしてメダルがベットされた状態であると判定された場合にはスタートスイッチ監視処理へ進む。一方、メダルがベットされた状態でないと判定された場合にはメダルがベットされるまで、この処理が繰り返され、待機する。

【0102】次に、スタートレバースイッチ6aからの信号に基づきスタートレバー6が操作されたか否かを判定する。スタートレバー6が操作されたか判定した場合には、内部抽選用の乱数を抽出する。一方、スタートレ

パー6の操作が検出されない場合にはスタートレバー6が操作されるまでこの処理が繰り返され、待機する。

【0103】そして、スタートレバー6の操作に基づいて内部抽選用の乱数を抽出する。なお、スタートレバー6の操作時以外に、ベット時や、リール4a~4cの回転開始時等のタイミングで内部抽選用の乱数を抽出するように構成してもよい。

【0104】さらに、前回ゲームにおける各リール4a~4cの回転開始から一定時間（例えば、4.1秒）経過しているか否かの判定を行い、一定時間経過していると判定した場合には抽選処理以後の処理に進み、一定時間経過してないと判定した場合には遊技開始までの待ち時間を消化した後（すなわち、前回ゲームにおける各リール4a~4cの回転開始から一定時間経過した後）、以後の処理に進む。この遊技開始までの待ち時間消化中は、遊技状態表示部14の「WAIT」表示が点灯する。なお、この待ち時間を消化する待機処理は、スタートスイッチの操作からリール停止までの何れのタイミングで行ってもよい。

【0105】そして、該抽出した乱数と予めROM52に記憶されている判定値とを比較して内部抽選を行う。なお、この判定値は賭数や遊技台の設定値によって変化する。この内部抽選結果に基づいて各種入賞（例えば、小役、BB、RB、リプレイなど）に当選したか否かが決定され、当選した場合には当選した入賞に対応する入賞フラグが設定される。

【0106】そして、リール駆動用モータ4Ma、4Mb、4Mcに制御信号を送って各リール4a~4cの回転を開始させる。具体的には、遊技制御装置50は、スタートレバースイッチ6aからの検出信号の入力に基づき、リール駆動用モータ4Ma、4Mb、4Mcに対してリール4a~4cの回転開始を指示する制御信号を送信して、各リール4a~4cを一斉に回転を開始させる。そして、スタートレバー6が操作されてから所定時間経過すると、各リール停止ボタン7a~7cが操作可能な状態になるように制御する。

【0107】そして、遊技者がリール停止ボタン7a~7cを操作するとリール4a~4cを停止させる。このリール停止処理では、遊技者が各リール停止ボタン7a~7cを操作したタイミングと各入賞フラグの成立状態とに基づいて、リール4a~4cの停止位置を決定し、この決定に基づいてリール駆動用モータ4Ma、4Mb、4Mcに対して制御信号を出力する。例えば、何れかの入賞フラグが成立している状態においては、その入賞に対応する図柄が有効ライン上に停止表示されるように、リールの引き込み制御が行われる。すなわち、遊技者がリール停止ボタン7a~7cを操作したときに有効ライン上に本来停止表示されるべき図柄、或いはそれに続く数コマ分（例えば4コマ分）の図柄の中にフラグが成立した入賞に対応する図柄が含まれる場合には、その

入賞に対応する図柄が有効ライン上に優先的に停止表示されるように、各リール4a~4cの停止制御が行われる。

【0108】ただし、スタートレバー6が操作されてから一定時間（例えば、30秒以上）経過しても遊技者によって各リール停止ボタン7a~7cの停止操作が行われない場合には、遊技制御装置50は各リールのゲーム開始前の状態と成立した入賞フラグとに基づいて決定したリールの停止位置に従ってリール駆動用モータ4Ma、4Mb、4Mcに対して制御信号を出力し、各リール4a~4cの回転を自動的に停止させる。そして、リール位置検出センサ31a~31cによって各リールの停止位置を検出する。

【0109】そして、リールの停止位置に関する情報に基づいて入賞を判定する。この入賞判定処理では、リール位置検出センサ31a~31cが検出した各リールの停止位置の検出結果に基づいて、何れかの入賞（例えば、小役、BB、RB、リプレイなど）に対応する停止表示態様が有効ライン上に形成されているか否かに基づいて入賞が獲得されたかを判定する。

【0110】この入賞処理において入賞が獲得されたと判定された場合には、所定枚数のメダルを払い出す。この払出処理では、入賞判定処理においてリプレイゲーム以外に入賞が確定していると判定された場合に、メダル払出部3に制御信号を送って、確定した入賞態様に応じた数のメダルを払い出す処理又は入賞態様に応じたメダル数をクレジット数の記憶に加算する処理を行う。そして、小役やリプレイゲームの入賞フラグをクリアする処理等を行う。また、この払出処理では、入賞判定処理においてリプレイゲームの発生が決定された場合には今回のゲームで記憶された賭数を次回ゲームに持ち越す処理を行い、リプレイゲームの発生が決定されなかった場合には賭数の記憶をクリアする処理を行う。この払出処理が終了すると、一連の遊技制御処理が終了されて1ゲームが終了する。

【0111】図4は、本実施形態の遊技機（パチスロ機）におけるカード受付処理のフローチャートである。このカード受付処理は、カードユニットのカード挿入口30aにカードが挿入されると、遊技制御装置50及びカードユニット30において実行される。

【0112】カードが挿入されると、カードユニット30内のカードリーダライタがカードの挿入を検出し、カードに記憶された内容が読み込まれる。そして、カードが正規なものかを判断し、カードが正規なものとは判断されるとカード受付状態となり（S101で“YES”）、カードに記憶された情報によって特定される有価価値（金額データ）を特定し、有価価値記憶手段に記憶する（S102）。そして、該金額データから変換可能な遊技価値（メダル数）を算出する変換可能遊技価値算出処理を実行する（S103）。そして、算出された

変換可能遊技価値を貸しクレジット数表示部12Bに表示する。なお、この変換可能遊技価値が算出された時点ではカードの記憶によって特定された金額データは、遊技に使用可能な遊技価値データに変換されていない。

【0113】一方、新たにカードを受け付けるのでなければ（S101で“NO”）、カード返却スイッチ30bの操作を検出し、カード排出要求があるかを監視する（S104）。カード排出要求がないと（S104で“NO”）、このカード受付処理を終了する。

【0114】一方、カード排出要求があれば（S104で“YES”）、有価価値記憶手段によって、遊技価値に変換可能な有価価値の記憶を初期化する有価価値クリア処理を行う（S105）。このとき、後述する変換遊技価値記憶手段によって変換済遊技価値として記憶されているメダル数は金額データ（有価価値）に変換されない。すなわち、カードの受付終了時に遊技価値に変換可能な有価価値の記憶はクリアするが、カードの受付終了後も、変換遊技価値記憶手段に記憶されている変換済みの遊技価値は継続して記憶されている。よって、貸しクレジット数表示部12Bに表示される記憶数から、有価価値記憶手段に記憶されている有価価値に相当する遊技価値データ分が減算される。そして、貸しクレジット数表示部12Bに表示される記憶数として残った遊技価値データ（変換遊技価値記憶手段に記憶されている変換済遊技価値データ）は、そのまま遊技価値の記憶数として残される。なお、記憶数として残った遊技価値データは、遊技者の希望によってメダルとして払い出してもよい。

【0115】そして、カードリーダライタのカード搬送機構を動作させ、カードを排出する（S106）。

【0116】このように図4に示す実施の形態では、遊技者に対する図柄の表示状態が変化可能な複数のリール4a～4cを有する可変表示装置とを備え、リール4a～4cの停止図柄が導出表示される可変表示ゲームの結果に基づいて（リール4a～4cの停止図柄が所定の表示態様となった）所定の入賞を発生させる遊技制御装置を備えた遊技装置において、リール4a～4cの停止図柄が所定の表示態様となったことに関連して所定の入賞を発生させ、遊技で使用可能なメダルを賞として付与可能な遊技制御装置（遊技価値付与手段）と、カードを受け付けて該カードによって特定される金額データをメダル数に変換するカードユニット30（有価価値変換手段）と、メダルのクレジット数を表示するクレジット数表示部12A（クレジット数値表示手段）と、有価価値記憶手段の記憶に相当する遊技価値と、変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値とを表示する貸しクレジット数表示部12B（表示手段）と、ベット手段として、クレジット手段に記憶されたクレジット数若しくは変換遊技価値記憶手段に記憶されたメダル数をゲームのためにベットするベットボタン9、10及び、投入メダルを

検出する投入メダル検出センサ15と、を備え、入賞に関連してメダルを付与可能な遊技価値付与手段と、入賞によって付与されたメダル及び遊技者が投入したメダルを遊技価値として記憶可能なクレジット手段と、該カードによって特定される金額データを記憶する有価価値記憶手段と、該カードによって特定される金額データから変換されたメダル数データを記憶可能な変換遊技価値記憶手段とを遊技制御装置50によって構成し、変換遊技価値記憶手段に記憶されたメダル数データはカードによって特定される有価価値に変換不可能とするので、変換された遊技価値を記憶することから、遊技媒体（メダル）を遊技機に投入する必要がなくなり、遊技機の操作性が向上し、遊技における煩雑さを解消することができる。また、変換された遊技価値を変換遊技価値記憶手段に記憶し、遊技で得た（投入メダルに基づく）遊技価値をクレジット手段に記憶する、すなわち両者を別に記憶することから、遊技者が、遊技価値の属性を混同することがない。

【0117】また、カードの受付状態が終了して、カードを排出する際に、有価価値記憶手段の記憶を初期化するとともに、変換遊技価値記憶手段は継続して遊技価値を記憶するので、変換遊技価値記憶手段に記憶される遊技媒体として払い出すことがないため、継続して遊技する遊技者の利便性が向上する。特に、カード残高がゼロになったとき有効である。

【0118】図5は、図4に示したカード受付時の有価価値記憶手段への記憶を説明する図である。

【0119】カードの記憶によって特定される有価価値として、一万円 of 金額データが記憶されている。本実施の形態においてはメダル1枚が20円に相当する価値を有する。カードがカード挿入口30bに挿入され、カードが受け付けられると、カードに記憶された情報によって特定される金額データ（有価価値）が有価価値記憶手段に記憶される。さらに、有価価値記憶手段に記憶される金額データに相当するメダル数（変換可能遊技価値）が算出される。この変換可能遊技価値が算出されたときには、金額データは遊技価値データに変換されておらず、金額データとして有価価値記憶手段に記憶されている。そして、記憶された金額データに相当するメダル数が、表示手段である貸しクレジット数表示部12Bに表示される。なお、貸しクレジット数表示部12Bには、有価価値記憶手段の記憶内容に相当する遊技価値と変換遊技価値記憶手段の記憶数との合計が表示されるものであるが、本図に示す状態では変換遊技価値記憶手段には記憶がされていないので、貸しクレジット数表示部12Bには、有価価値記憶手段の記憶内容に相当する遊技価値数のみが表示される。

【0120】具体的には、カード受付時に、カードに記憶された一万円 of 金額データは、そのまま金額データとして有価価値記憶手段に記憶される。そして、一万円の

金額データから500枚のメダルが算出され、この算出されたメダル数が貸しクレジット数表示部12Bに表示される。

【0121】また、表示手段に表示されたメダル数は、そのメダル数で可能なゲーム数として表示することもできる。このゲーム数は最大ベット（3枚賭け）したときに可能なゲーム数として表示されている。すなわち、有価価値記憶手段に記憶される有価価値に相当する遊技価値で、最大ベットしたときに実行可能なゲーム数を表示する。具体的には、貸しクレジット数表示部12Bが500枚を表示しているときに、この値を最大ベット値（本実施の形態では“3”）で割った遊技可能ゲーム数（166ゲーム）を表示する。

【0122】本実施の形態ではゲーム数を表示するときに、数字が点滅して表示するように構成されている。すなわち、貸しクレジット数表示部12Bは、メダル数（遊技価値）を表示するときと、ゲーム数を表示するときとで、異なる態様で表示する。このゲーム数の表示は、ベット操作、スタートレバー操作若しくはストップボタン操作などの操作又はカードの受付、賞付与時若しくは有価価値交換時などの制御を契機に表示するとよい。また、メダル数とゲーム数とを交互に表示するように構成してもよい。

【0123】このように図4、図5に示す実施の形態では、貸しクレジット数表示部12B（表示手段）には、変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値と、有価価値記憶手段の記憶に相当する遊技価値との和の値で遊技可能なゲーム数を表示するので、遊技者が計算をすることなく、どのくらい遊技が可能かを把握することができる。

【0124】図6は、本実施形態の遊技機（パチスロ機）におけるベット処理のフローチャートである。このベット処理は遊技制御装置50において実行され、ベット処理によって遊技が可能な状態となる。

【0125】遊技制御装置50は、投入メダル検出センサ15aからの出力によってメダルが投入されたかを監視する。メダルの投入を検出すると（S111で“YES”）、ベットがあったものと判断して、メダル投入数をベット数として記憶してベット状態にする（S112）。そして、最大ベット数に至っているかを判断し（S113）、最大ベット数（本実施の形態では3枚）であれば、このベット処理を終了する。一方、最大ベット数でなければ、ステップS111に戻り、さらにメダルの投入があるかを監視する。

【0126】一方、メダルの投入が検出されなければ（S111で“NO”）、ベット手段（1ベットボタン10、マックスベットボタン9）が操作されたかを検出して、クレジットからのベットの要求があるかを監視する（S114）。そして、ベット操作が検出されなければ、ステップS111に戻り、さらにメダルの投入があ

るかを監視する。

【0127】ベット操作が検出されると（S114で“YES”）、クレジット手段に対応する記憶領域のデータを参照して、クレジット手段によってクレジットが記憶されているかを判断する（S115）。そして、クレジットが記憶されていれば、記憶されているクレジット数をベット数に振り替えて、クレジット数を減算更新する（S116）。

【0128】一方、クレジットが記憶されていなければ（S115で“NO”）、変換遊技価値記憶手段によって変換済遊技価値が記憶されているかを判断する（S117）。そして、変換済遊技価値が記憶されていれば、記憶されている変換済遊技価値をベット数に振り替えて、変換済遊技価値を減算更新する（S118）。

【0129】一方、変換済遊技価値が記憶されていなければ（S117で“NO”）、有価価値記憶手段によって遊技価値に変換可能な有価価値が記憶されているかを判断する（S119）。そして、遊技価値に変換可能な有価価値が記憶されていれば、有価価値記憶媒体によって特定される有価価値をゲームに使用可能な遊技価値に変換する有価価値変換処理（詳細は図8に示す）を実行する（S120）。すなわち、ベット操作によって金額データから遊技価値データへの変換が指示されると、所定単位の金額データが遊技価値へ変換される。このとき、有価価値記憶手段によって記憶されている遊技価値に変換可能な有価価値も更新される。従って、遊技価値に変換可能な有価価値データが、遊技価値に変換可能な有価価値データと、有価価値から変換された遊技価値データとに分けられる。なお、図9に後述するように、貸しクレジット数表示部12Bには、有価価値記憶手段と変換遊技価値記憶手段との合計の記憶数が表示されるが、変換遊技価値記憶手段の記憶の有無によって、表示態様が異なって表示されている。

【0130】この有価価値記憶手段に記憶された有価価値から変換遊技価値記憶手段に記憶される遊技価値への変換は、遊技者が特定の操作をすることによって行われる。すなわち、本実施の形態ではベットボタンを通常とは異なる操作をすることによって、所定単位毎の遊技価値への変換が行われるように構成されている。具体的には図7に示すように、ベットボタンの操作が監視される。通常操作ではベットボタンの操作の立ち上がりを検出してベット処理を行う。一方、ベットボタンが所定時間より長く（例えば、2秒以上）操作されたら（特別操作1）、有価価値から遊技価値への変換をする。又は、ベットボタンが所定時間内に2回操作されたら（特別操作2）、有価価値から遊技価値への変換をするように構成することもできる。

【0131】そして、遊技価値に変換可能な有価価値が記憶されていなければ（S119で“NO”）、ステップS111に戻り、さらにメダルの投入があるかを監視

する。

【0132】なお、図6に示すベット処理は、前述した最大ベットに至ったとき（S113で“YES”）の他、スタートレバーの操作に基づくスタートレバースイッチ6からの信号が検出されたとき（ゲームの開始）によって終了する。

【0133】このように図6に示す実施の形態では、ベット手段として機能する遊技制御装置50は、クレジット手段に記憶されたクレジット数がベット要求に対して不足するときは、該不足するメダル数を変換遊技価値記憶手段に記憶されたメダル数からベットするので、保有する有価価値を無駄に使用することがない。

【0134】また、クレジット手段のクレジット数及び変換遊技価値記憶手段に記憶されたメダル数がベット要求に対して不足するとき、遊技制御装置50（有価価値変換手段）は、カードによって特定される金額データを所定数単位でメダル数データに変換し、遊技制御装置50（変換遊技価値記憶手段）は、該変換された遊技価値を記憶するので、保有する有価価値を無駄に使用することがない。

【0135】また、図7に示す実施の形態では、クレジット手段のクレジット数及び変換遊技価値記憶手段に記憶されたメダル数がベット要求に対して不足するときに、遊技制御装置50（有価価値変換手段）がカードによって特定される金額データをメダル数データに変換する場合には、通常とは異なる態様でベットの入力を監視するので、有価価値に変換不可能な遊技価値に変換する際に、遊技者に意思を確認することができる。

【0136】図8は、本実施形態の遊技機（パチスロ機）における有価価値変換処理のフローチャートである。この有価価値変換処理は、ゲームに使用する遊技価値が不足して、有価価値をゲームに使用可能な遊技価値に変換する場合に実行される。

【0137】前述したカード受付処理によって、カードが正規なものかが判断され、カード受付状態となると、カードに記憶された（又は、カードに記憶されたカードID番号に関連して外部装置に記憶された）金額データ（有価価値）を読み出して、該カードに関連する金額データを取得する（S131）。そして、取得した金額データから、遊技価値へ変換される所定量の有価価値を減数して、有価価値記憶手段に記憶された有価価値データを更新する（S132）。

【0138】そして、取得した金額データのうち所定量の金額データを、相当する価値を有するメダル数データ（遊技価値）に変換する（S132）。その後、変換された遊技価値を増加させて、変換遊技価値記憶手段に記憶された変換遊技価値を更新する（S134）。

【0139】このとき、カード残高からメダルに変換可能な金額（メダル数）に上限を設けてもよい。すなわち、変換遊技価値記憶手段の記憶に上限を設け、その上

限値を超えない範囲で有価価値記憶手段に記憶された有価価値をメダル数（遊技価値）に変換する。

【0140】図9は、有価価値記憶手段、変換遊技価値記憶手段の記憶内容によって表示態様の変化を説明する図である。

【0141】前述したように、貸しクレジット数表示部12Bには、有価価値記憶手段に記憶された有価価値に相当する遊技価値と変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値との合計数が表示されるものであるが、有価価値記憶手段と変換遊技価値記憶手段との記憶内容によって、貸しクレジット数表示部12Bの表示態様を異なるものとしている。

【0142】図9（A）に示す状態では、有価価値記憶手段の記憶もゼロでなく、変換遊技価値記憶手段の記憶もゼロでないので、貸しクレジット数表示部12Bには、黄色にて、有価価値記憶手段の記憶数と変換遊技価値記憶手段の記憶数との合計の遊技価値数が表示がされる。すなわち、貸しクレジット数表示部12Bが黄色にて表示がされている場合は、有価価値記憶手段と変換遊技価値記憶手段との双方に記憶がされていることを意味する。

【0143】図9（B）に示す状態では、有価価値記憶手段の記憶はゼロでないが、変換遊技価値記憶手段の記憶はゼロなので、貸しクレジット数表示部12Bには、緑色にて、有価価値記憶手段の記憶数と変換遊技価値記憶手段の記憶数との合計の遊技価値数が表示される。すなわち、貸しクレジット数表示部12Bが緑色にて表示されている場合は、有価価値記憶手段の記憶内容が表示されており、有価価値記憶手段のみに記憶がされていることを意味する。

【0144】図9（C）に示す状態では、有価価値記憶手段の記憶はゼロであるが、変換遊技価値記憶手段の記憶はゼロでないので、貸しクレジット数表示部12Bには、赤色にて、有価価値記憶手段の記憶数と変換遊技価値記憶手段の記憶数との合計の遊技価値数が表示がされる。すなわち、貸しクレジット数表示部12Bが赤色にて表示されている場合は、変換遊技価値記憶手段の記憶内容が表示されており、変換遊技価値記憶手段のみに記憶がされていることを意味する。

【0145】このように図9に示す実施の形態では、有価価値記憶手段に記憶された有価価値に相当する遊技価値と変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値との合計数を表示する貸しクレジット数表示部12Bを備えたので、遊技者が使用可能な遊技価値を容易に把握することができ、遊技価値の属性（入賞またはメダル投入によるか、有価価値に基づくか）を遊技者が容易に判別することができる。

【0146】図10は、有価価値記憶手段の記憶から変換遊技価値記憶手段の記憶への変換を説明する図である。

【0147】有価価値記憶手段に記憶された有価価値は、所定枚数（本実施の形態では50枚）単位で、遊技価値に変換され、変換遊技価値記憶手段に記憶される。

【0148】具体的には、カード受付時には、図10（A）の状態となり、カードに記憶された一万円の金額データ（有価価値）は、そのまま有価価値記憶手段に記憶される。このとき、貸しクレジット数表示部12Bには、一万円の高額データに相当するメダル数500枚が表示される。

【0149】そして、一万円の高額データから50枚分のメダルに相当する金額データがメダル数（遊技価値）に変換され、有価価値記憶手段の記憶は500枚相当（一万円）から450枚相当（九千円）に減額され、変換遊技価値記憶手段の記憶は0枚から50枚に増加して図10（B）の状態となる。このとき、貸しクレジット数表示部12Bには、有価価値記憶手段の記憶と変換遊技価値記憶手段の記憶との合計をメダル数に換算した500枚が表示される。しかし、変換前は、有価価値記憶手段の記憶はゼロではないが、変換遊技価値記憶手段の記憶はゼロであり、変換後は、有価価値記憶手段の記憶も変換遊技価値記憶手段の記憶もゼロではないので、貸しクレジット数表示部12Bに表示される記憶数は同一の数値であるが、表示色が緑色から黄色に変化する。すなわち、貸しクレジット数表示部12Bに表示される記憶数の表示を緑色から黄色に変えて、変換遊技価値記憶手段の記憶内容があることを表示している。

【0150】このように図9、図10に示す実施の形態では、貸しクレジット数表示部12Bは、有価価値記憶手段の記憶内容と、変換遊技価値記憶手段の記憶内容とを、前記何れの手段の記憶内容かが識別可能となるように、両手段の記憶内容を異なる態様で表示をする。すなわち、有価価値記憶手段の記憶がある場合と、変換遊技価値記憶手段の記憶がある場合とで、有価価値記憶手段に記憶された有価価値に相当する遊技価値と変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値との合計数を異なる態様で表示をする（遊技価値に変換可能な有価価値のみが記憶されている場合には緑色で、変換遊技価値のみが記憶されている場合には赤色で、遊技価値に変換可能な有価価値と変換遊技価値との両方が記憶されていおり、表示内容に両者が混在している場合には黄色で表示する）ので、遊技者が表示される遊技価値数がどのような状態なのかを把握することができる。

【0151】図11は、ゲームの進行に伴い、有価価値記憶手段、変換遊技価値記憶手段及びクレジット手段の記憶内容の変化を説明する図である。

【0152】図11（A）に示す状態では、有価価値記憶手段には500枚相当の高額データ（一万円）が、変換遊技価値記憶手段には0枚が、クレジット手段には4枚が記憶されている。

【0153】そして、3枚がベットされゲームが行われ

て、クレジット手段の記憶が3枚減数する。よって、有価価値記憶手段には500枚に相当する高額データ（一万円）が、変換遊技価値記憶手段には0枚が、クレジット手段には1枚が記憶され、図11（B）に示す状態となる。

【0154】そして、さらに3枚がベットされゲームが行われる。このとき、クレジット手段の記憶数と変換遊技価値記憶手段の記憶数との合計が該ゲームに使用されるメダル枚数に足りないため、クレジット手段に記憶されたメダルがベットに使用された後、有価価値記憶媒体によって特定される有価価値から遊技価値への変換がされて、有価価値記憶手段の記憶内容が更新される。すなわち、クレジット手段に記憶されたメダル数と変換遊技価値記憶手段の記憶されたメダル数との和が、変動表示ゲームに使用されるメダル数に足りないときは、クレジット手段に記憶されたクレジット数が使用され、変換遊技価値記憶手段に記憶されたメダル数が使用された後、有価価値記憶媒体から特定される有価価値を遊技価値に変換して、新たに交換されたメダルがベットに使用される。よって、有価価値記憶手段には所定枚数（50枚）減じられた450枚に相当する高額データ（九千円）が、変換遊技価値記憶手段には所定枚数（50枚）増加して、ゲームに2枚使用した結果の48枚が、クレジット手段には0枚が記憶され、図11（C）に示す状態となる。

【0155】そして、さらに3枚がベットされゲームが行われる。このとき、クレジット手段の記憶数が該ゲームに使用されるメダル枚数に足りないため、変換遊技価値記憶手段に記憶されたメダル数がベットに使用される。よって、有価価値記憶手段には所定枚数（450枚）に相当する高額データ（九千円）が、変換遊技価値記憶手段にはゲーム開始前の記憶内容（48枚）からゲームに3枚使用した結果の45枚が、クレジット手段には0枚が記憶され、図11（D）に示す状態となる。このとき、有価価値記憶媒体によって特定される有価価値から変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値へ変換がされるので、特別の操作が必要となる。この特別の操作は、図7において前述したように、ベットボタンの長押し又はベットボタンの2回押し等、通常のベットボタンの操作と区別できる操作態様である。

【0156】なお、本実施の形態では、クレジット数表示部12Aにメダルのクレジット数を表示し、貸しクレジット数表示部12Bに有価価値記憶手段と変換遊技価値記憶手段との記憶数の合計を表示するが、表示手段としてのクレジット数表示部12A又は貸しクレジット数表示部12Bにクレジット数と有価価値記憶手段の記憶に相当する遊技価値数と変換遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値数との合計を表示するようにしてもよい。このようにすれば、遊技者はどのくらい遊技が可能かを、計算をすることなく容易に判断することができる。

【0157】以上説明した実施の形態ではスロットマシン（いわゆるパチスロ）について説明したが、遊技価値（メダル、球等）をクレジットとして記憶可能であって、カードから読み取った情報によって特定される価値（例えば、プリペイドカードに記憶されている金額データ、会員カードに記憶されているID番号によって管理装置に記憶されているメダルデータ等）を遊技で使用する遊技価値へ変換可能な遊技機（例えば、球スロ等）であれば、遊技機の種類は問わない。

【0158】今回開示した実施の形態は、全ての点で例示であって制限的なものではない。本発明の範囲は上記した発明の説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び内容の範囲での全ての変更が含まれることが意図される。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施の形態の遊技機の構成を示す正面図である。

【図2】 同じく制御系の一部を示すブロック図である。

【図3】 同じく遊技状態の状態遷移図である。

【図4】 同じくカード受付処理のフローチャートである。

【図5】 同じくカード受付時の表示の変化の説明図である。

*

*【図6】 同じくベット処理のフローチャートである。

【図7】 同じくベットボタンの操作の監視のタイミング図である。

【図8】 同じく有価価値変換処理フローチャートである。

【図9】 同じく記憶内容の変化による表示の変化の説明図である。

【図10】 同じく記憶内容の変化による表示の変化の説明図である。

10 【図11】 同じくゲームの進行に伴う表示の変化の説明図である。

【符号の説明】

4a~4c リール（可変表示装置）

5 補助表示装置

6 スタートレバー

12a クレジット数表示部

12b 貸しクレジット数表示部

30 カードユニット

30a カード挿入部

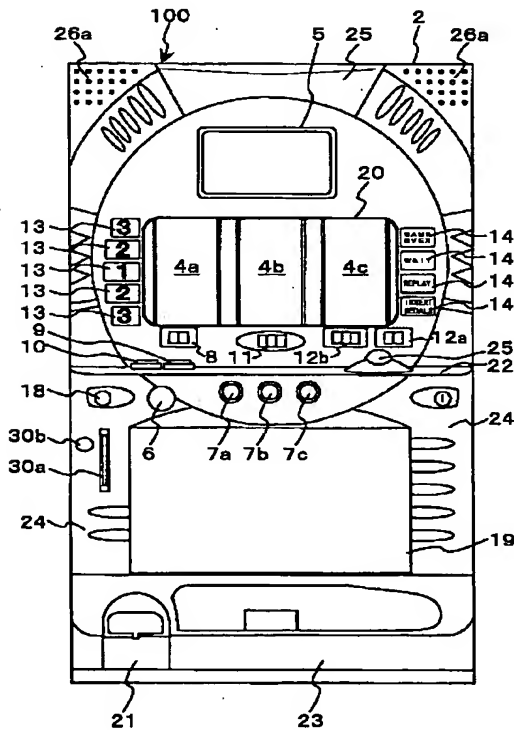
20 30b カード返却スイッチ

50 遊技制御装置（メイン制御装置）

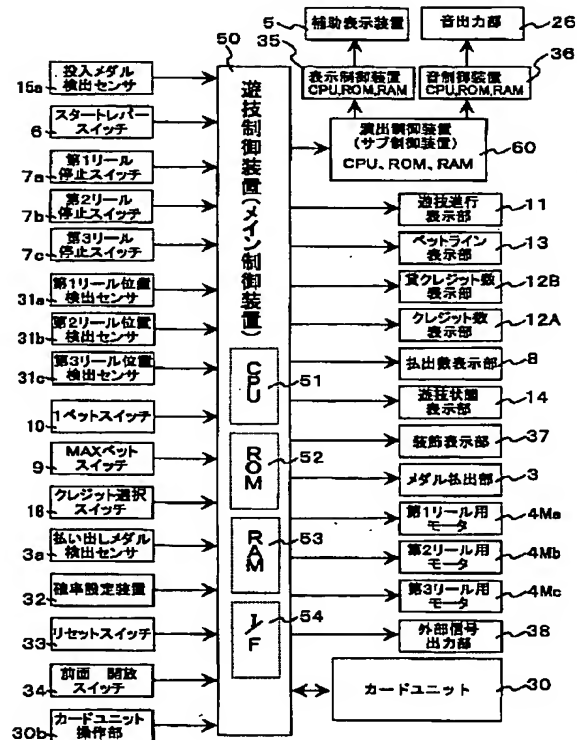
60 演出制御装置（サブ制御装置）

100 遊技機（パチスロ機）

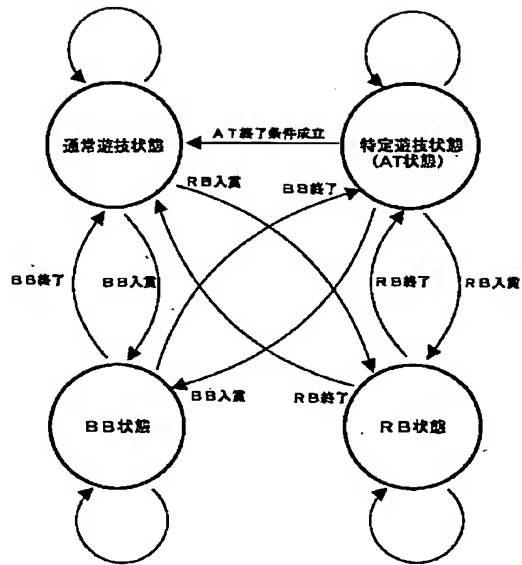
【図1】



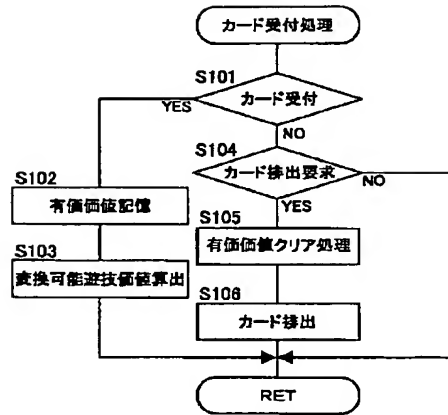
【図2】



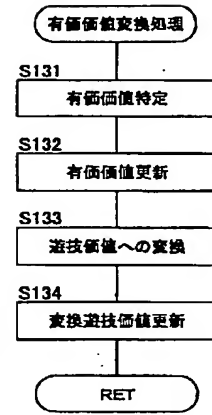
【図3】



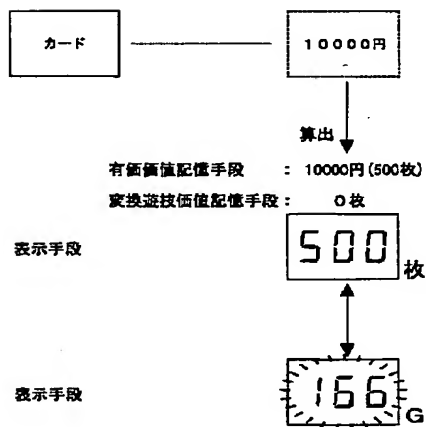
【図4】



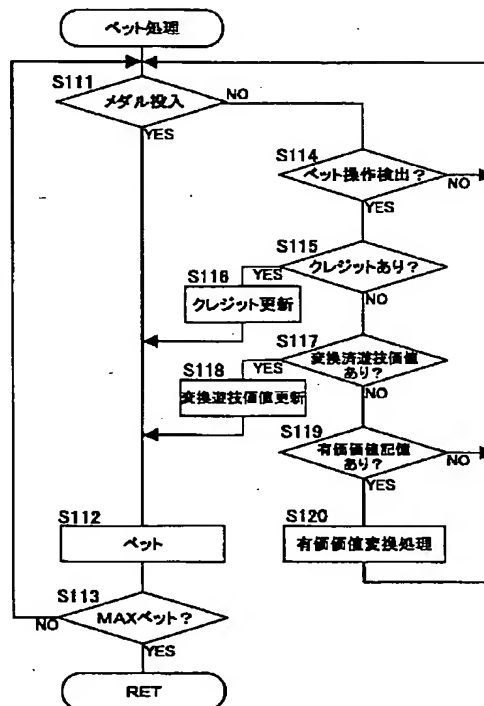
【図8】



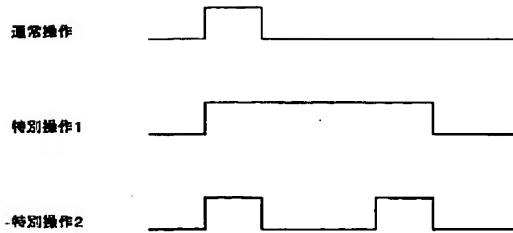
【図5】



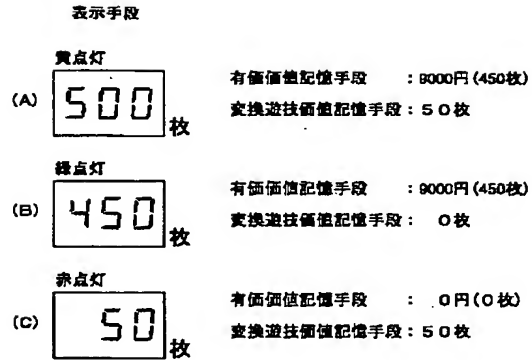
【図6】



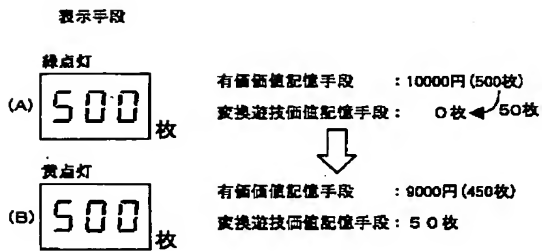
【図7】



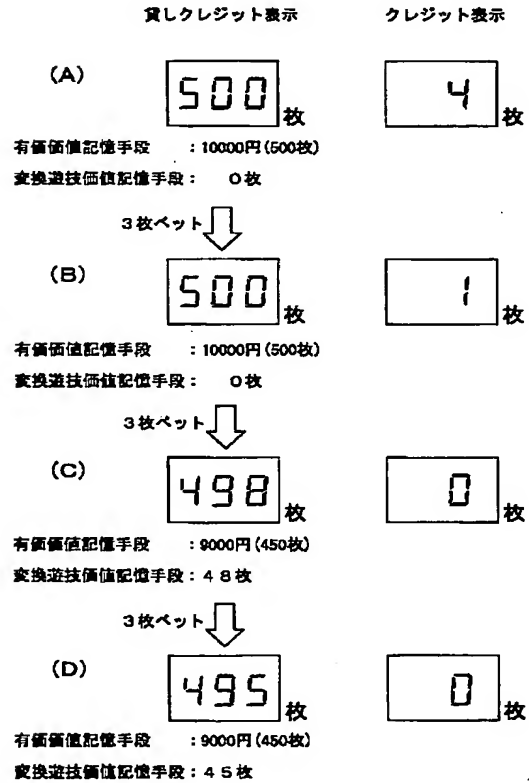
【図9】



【図10】



【図11】



*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.*** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

Bibliography

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP,2003-175154,A (P2003-175154A)
(43) [Date of Publication] June 24, Heisei 15 (2003. 6.24)
(54) [Title of the Invention] Game equipment
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]
A63F 5/04 512

[FI]

A63F 5/04 512 R

512 D

512 S

512 X

[Request for Examination] Tamotsu

[The number of claims] 9

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 18

(21) [Filing Number] Application for patent 2001-376997 (P2001-376997)

(22) [Filing Date] December 11, Heisei 13 (2001. 12.11)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 000132747

[Name] Sofia, Inc.

[Address] 7-201, Sakaino-cho, Kiryu-shi, Gumma-ken

(72) [Inventor(s)]

[Name] Ioki Constant man

[Address] 3-7-28, Miyamoto-cho, Kiryu-shi, Gumma-ken

(72) [Inventor(s)]

[Name] Taguchi Hero

[Address] 7-201, Sakaino-cho, Kiryu-shi, Gumma-ken Inside of Sofia, Inc.

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100075513

[Patent Attorney]

[Name] Goto Masaki (besides one person)

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

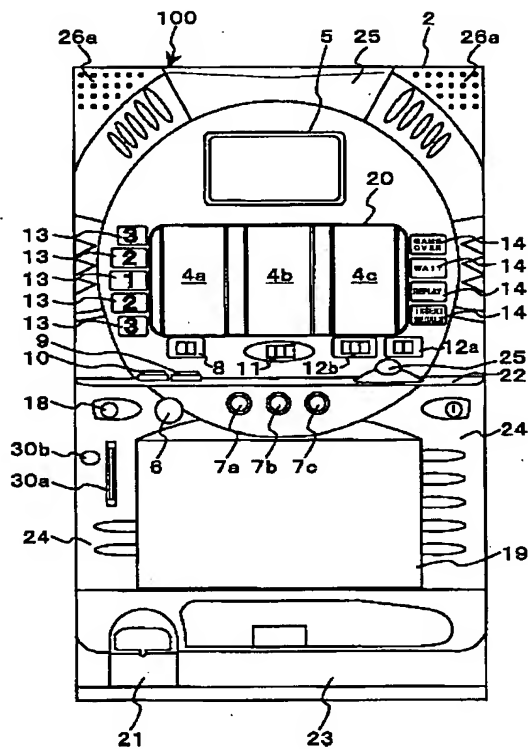
Summary

(57) [Abstract]

[Technical problem] The game equipment which mitigates the troublesomeness of the game by the medal on hire with the pachislot machine in which a game is possible using a prepaid card is offered.

[Means for Solution] A valuable value conversion means to change into game value the valuable value which receives a valuable value storage and is specified by this valuable value storage in the game equipment which can generate predetermined winning a prize, A valuable value storage means by which valuable value convertible into the game value specified by the aforementioned valuable value storage is memorizable, A conversion game value storage means by which the game value changed from the valuable value specified by the aforementioned valuable value storage is memorizable, Having a display means to display the content of storage of the aforementioned game value, the aforementioned display means displays the information about the sum of the game value memorized by the aforementioned conversion game value storage means and the game value equivalent to storage of the aforementioned valuable value storage means.

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] A valuable value conversion means to change into game value the valuable value which receives a valuable value storage and is specified by this valuable value storage in the game equipment which can generate predetermined winning a prize, A valuable value storage means by which valuable value convertible into the game value specified by the aforementioned valuable value storage is memorizable, A conversion game value storage means by which the game value changed from the

valuable value specified by the aforementioned valuable value storage is memorizable. It is game equipment which is equipped with a display means to display the contents of storage of the aforementioned game value, and is characterized by the aforementioned display means displaying the information about the sum of the game value memorized by the aforementioned conversion game value storage means and the game value equivalent to storage of the aforementioned valuable value storage means.

[Claim 2] The aforementioned display means is game equipment according to claim 1 which is the value of the aforementioned sum and is characterized by displaying the number of games in which a game is possible with the number of the maximum bets.

[Claim 3] The aforementioned conversion game value storage means is game equipment according to claim 1 or 2 characterized by memorizing the game value changed from the valuable value specified by the aforementioned valuable value storage impossible [conversion] in the valuable value specified by the aforementioned valuable value storage.

[Claim 4] the aforementioned display means — the contents of storage of the aforementioned valuable value storage means, and the contents of storage of the aforementioned conversion game value storage means — a display — being possible — the above — the claim 1 characterized by displaying in a mode identifiable in whether they are the contents of storage of which means, or the game equipment of any one publication of three

[Claim 5] Game equipment which is characterized by providing the following and which is a publication a claim 1 or any one of the 4 It relates to the aforementioned winning a prize, and is the game value grant means which can give game value. A credit means by which the game value given by the aforementioned game value grant means in relation to winning a prize is memorizable A credit digital-readout means to display the numeric data of the game value memorized by the aforementioned credit means The bed means which carries out the bed of the game value memorized by the game value or the aforementioned conversion game value storage means memorized by the game medium or the aforementioned credit means for a game

[Claim 6] The aforementioned bed means is game equipment according to claim 5 characterized by carrying out the bed of the game value which this runs short from the game value memorized by the aforementioned conversion game value storage means when the game value memorized by the aforementioned credit means runs short to a bed demand.

[Claim 7] It is game equipment according to claim 5 or 6 which the aforementioned valuable value conversion means changes into game value the valuable value specified by the aforementioned valuable value storage, and is characterized by for the aforementioned conversion game value storage means to memorize the this changed game value when the game value memorized by the aforementioned credit means and the conversion game value storage means runs short to a bed demand.

[Claim 8] The claim 5 characterized by to supervise the input of a bed in a different mode from usual in changing into game value the valuable value that the aforementioned valuable value conversion means is specified by the aforementioned valuable value storage, when the game value memorized by the aforementioned credit means and the conversion game value storage means runs short to a bed demand, or game equipment of any one publication of seven.

[Claim 9] In relation to the end of the receptionist state of the aforementioned valuable value storage, they are the claim 1 which initializes storage of the aforementioned valuable value storage means, and is characterized by the ability to continue the aforementioned conversion game value storage means, and memorize game value, or game equipment of any one publication of eight.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention is equipped with the adjustable display which can adjustable display two or more kinds of patterns, reads the content of storage of storages (a card form, a coin form, tag form, etc.) with additional equipment (card unit etc.), and relates to the game equipment which can lend out a game medium (medal) especially by halt operation of a game person about the game equipment (for example, a pachislot machine and a sphere SURO machine) which can perform the adjustable display game (adjustable display game) which can stop

[0002]

[Description of the Prior Art] The conventional game machine (slot machines, such as a pachislot machine and a sphere SURO machine) will discharge the medal (for example, 50 sheets) with which a medal loan machine is equivalent to 1000 yen at a saucer, if a bill (for example, 1000 yen) is fed into the medal loan machine which

adjoined the game machine (pachislot machine) and was formed. A game person holds by hand the medal discharged from the medal loan machine, moves to the lower pan of a game machine, throws a medal into medal input port, and performs a game.

[0003] If a sphere on hire is possible and a game person performs ball rental operation using the prepaid card with which valuable value was memorized, it will connect with the pachinko machine, and the valuable value equivalent to the sphere of a predetermined number is subtracted from a prepaid card, the sphere of a predetermined number will be discharged from the sphere exhaust of a pachinko machine, and the card unit which adjoined the pachinko machine in the pachinko machine and was prepared on the other hand will flow into an upper pan.

[0004] Moreover, a credit is possible to a predetermined upper limit (50 sheets) in the medal which the prize generated and paid out in the pachislot machine.

[0005]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] If the card unit which uses a prepaid card like a pachinko machine is connected to such a pachislot machine, eccentricity of a medal on hire will be attained from an exhaust like a pachinko machine. However, since the medal lent out whenever it performed the game must be thrown into medal input port even if a medal on hire is directly discharged by the lower pan of a pachislot machine from an exhaust, it is troublesome. Moreover, supply of the medal to a medal on-hire opportunity or a pachislot machine is complicated also for a game store.

[0006] Moreover, when the credit of the medal on hire is made to be carried out and a medal on-hire demand is carried out while the number of ** has been in a credit, the upper limit of a credit will be reached by the odd number, and a medal on hire will be completed by the odd number. Moreover, if a credit upper limit is exceeded when moving data to the credit section from a card unit, it is necessary to discharge the part beyond the upper limit by the medal, without making a credit. In this case, if a loan switch is operated near the credit upper limit, most will be discharged by the medal. Moreover, if it lends out within the limits of a credit, a fraction will arise to the card balance.

[0007] Using the storages (for example, a prepaid card, the coin which contained IC chip, a tag, etc.) with which value is memorized beforehand, this invention is the pachislot machine in which a game is possible, mitigates the troublesomeness of the game by the medal on hire, and aims at offering the game equipment which can supply the defined number of conversion to a game person correctly.

[0008]

[Means for Solving the Problem] A valuable value conversion means to change into game value the valuable value which the 1st invention receives a valuable value storage in the game equipment which can generate predetermined winning a prize, and is specified by this valuable value storage, A valuable value storage means by which valuable value convertible into the game value specified by the

aforementioned valuable value storage is memorizable, A conversion game value storage means by which the game value changed from the valuable value specified by the aforementioned valuable value storage is memorizable, Having a display means to display the contents of storage of the aforementioned game value, the aforementioned display means displays the information (for example, game value expressed with the number of game media) about the sum of the game value memorized by the aforementioned conversion game value storage means and the game value equivalent to storage of the aforementioned valuable value storage means.

[0009] In addition, the adjustable display which has the adjustable display from which a display state can change to the game equipment concerning the 1st invention, The game control means which control the adjustable display game which generates predetermined winning a prize in relation to the adjustable display game having been completed and the display result of the aforementioned adjustable display having become a predetermined display mode by giving a derivation indication of the display result of the aforementioned adjustable display, As a result of ***** and a game, if the display result of an adjustable display serves as a predetermined display mode, you may constitute so that predetermined winning a prize may be generated.

[0010] In the 1st invention, the aforementioned display means is the value of the aforementioned sum, and 2nd invention is characterized by displaying the number of games in which a game is possible with the number of the maximum bets.

[0011] 3rd invention is characterized by the aforementioned conversion game value storage means memorizing the game value changed from the valuable value specified by the aforementioned valuable value storage impossible [conversion] in the valuable value specified by the aforementioned valuable value storage in the 1st or 2nd invention.

[0012] the 4th invention -- the 1st -- the 3rd invention -- setting -- the contents of storage of the aforementioned valuable value storage means, and the contents of storage of the aforementioned conversion game value storage means -- a display -- being possible -- the above -- it is characterized by displaying in a mode identifiable in whether they are the contents of storage of which means

[0013] The 5th invention relates to the aforementioned winning a prize in the 1st -- the 4th invention. The game value grant means which can give game value, A credit means by which the game value given by the aforementioned game value grant means in relation to winning a prize is memorizable, A credit digital-readout means to display the numeric data of the game value memorized by the aforementioned credit means, It is characterized by having the bed means which carries out the bed of the game value memorized by the game value or the aforementioned conversion game value storage means memorized by the game medium or the aforementioned credit means for a game.

[0014] It is characterized by the 6th invention carrying out the bed of the game value which this runs short from the game value memorized by the aforementioned

conversion game value storage means, when the aforementioned bed means runs short of the game value memorized by the aforementioned credit means to a bed demand in the 5th invention.

[0015] When the 7th invention runs short of the game value memorized by the aforementioned credit means and the conversion game value storage means to a bed demand in the 5th or 6th invention, the aforementioned valuable value conversion means changes into game value the valuable value specified by the aforementioned valuable value storage, and the aforementioned conversion game value storage means carries out memorizing the this changed game value as the feature.

[0016] In the 5th – the 7th invention, invention of the octavus is characterized by to supervise the input of a bed in a different mode from usual, when the game value memorized by the aforementioned credit means and the conversion game value storage means runs short to a bed demand and it changes into game value the valuable value that the aforementioned valuable value conversion means is specified by the aforementioned valuable value storage.

[0017] It is characterized by the ability for the 9th invention to initialize storage of the aforementioned valuable value storage means in relation to the end of the receptionist state of the aforementioned valuable value storage in invention of the 1st – the octavus, continue the aforementioned conversion game value storage means, and memorize game value.

[0018]

[Function and Effect of the Invention] A valuable value conversion means to change into game value the valuable value which receives a valuable value storage and is specified by this valuable value storage in the 1st invention in the game equipment which can generate predetermined winning a prize, A valuable value storage means by which valuable value convertible into the game value specified by the aforementioned valuable value storage is memorizable, A conversion game value storage means by which the game value changed from the valuable value specified by the aforementioned valuable value storage is memorizable, It has a display means to display the content of storage of the aforementioned game value. the aforementioned display means Since the information about the sum of the game value memorized by the aforementioned conversion game value storage means and the game value equivalent to storage of the aforementioned valuable value storage means is displayed Since the changed game value is memorized, it becomes unnecessary to feed game media (medal etc.) into a game machine, the operability of a game machine can be improved, and the complicatedness in a game can be canceled.

[0019] Since especially the aforementioned display means displays the information about the sum of the game value memorized by the aforementioned conversion game value storage means and the game value equivalent to storage of the aforementioned valuable value storage means, a game person can grasp usable game

value easily, and a game person can distinguish the attribute of game value easily.

[0020] In the 2nd invention, the aforementioned display means is the value of the aforementioned sum, and it can grasp whether a game is possible how, without a game person calculating, since the number of games in which a game is possible is displayed with the number of the maximum bets.

[0021] In the 3rd invention, the aforementioned conversion game value storage means Since the game value changed from the valuable value specified by the aforementioned valuable value storage is memorized impossible [conversion] in the valuable value specified by the aforementioned valuable value storage If the valuable value specified by the valuable value storage is changed into game value for every predetermined unit, since game worth of just because [it becomes under a conversion unit (fraction)] will not be changed into the valuable value specified by the valuable value storage, odd valuable value is not recorded on a valuable value storage.

[0022] the 4th invention -- the content of storage of the aforementioned valuable value storage means, and the content of storage of the aforementioned conversion game value storage means -- a display -- being possible -- the above -- since it displays in a mode identifiable in whether it is the content of storage of which means, it can grasp whether the number of game value as which a game person is displayed is in what state

[0023] In the 5th invention, it relates to the aforementioned winning a prize. The game value grant means which can give game value, A credit means by which the game value given by the aforementioned game value grant means in relation to winning a prize is memorizable, A credit digital-readout means to display the numeric data of the game value memorized by the aforementioned credit means, Since it had the bed means which carries out the bed of the game value memorized by the game value or the aforementioned conversion game value storage means memorized by the game medium or the aforementioned credit means for a game Since the changed game value and the game (based on injection medal) value acquired by the game are memorized independently, a game person does not mix up the attribute of game value.

[0024] It has the bed means which carries out the bed of the game value memorized in the 6th invention by the game value or the aforementioned conversion game value storage means memorized by the game medium or the aforementioned credit means for the aforementioned game. Since the aforementioned bed means carries out the bed of the game value which this runs short from the game value memorized by the aforementioned conversion game value storage means when the game value memorized by the aforementioned credit means runs short to a bed demand, the valuable value to hold is not vainly used for it.

[0025] Since the aforementioned valuable value conversion means changes into game value the valuable value specified by the aforementioned valuable value storage and the aforementioned conversion game value storage means memorizes

the this changed game value when the game value memorized by the aforementioned credit means and the conversion game value storage means runs short to a bed demand in the 7th invention, the valuable value hold does not use vainly.

[0026] Since it supervises the input of a bed in a different mode from usual in changing into game value the valuable value that the aforementioned valuable value conversion means is specified by the aforementioned valuable value storage, when the game value memorized by the aforementioned credit means and the conversion game value storage means runs short to a bed demand, in case it changes into the game value which is not convertible for valuable value, in invention of the octavus, an intention can check to a game person.

[0027] Since storage of the aforementioned valuable value storage means can be initialized, the aforementioned conversion game value storage means can be continued in relation to the end of the receptionist state of the aforementioned valuable value storage in the 9th invention and game value can be memorized, in order not to pay out as a game medium memorized by the conversion game value storage means, a game person's convenience which plays a game continuously improves.

[0028]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, the gestalt of operation of this invention is explained based on a drawing.

[0029] Drawing 1 is the front view showing the composition of the game machine (pachislot machine) of the gestalt of operation of this invention.

[0030] The card unit 30 as a valuable value conversion means which changes valuable value into game value is built in the game machine 100 of the gestalt of this operation, and game value can be lent out within the limits of the valuable value specified with a card by inserting cards (prepaid card etc.) in the game machine 100 (card unit 30).

[0031] The game machine 100 of the gestalt of this operation had the ginglymus on left-hand side, and it has the front panel 2 which can be freely opened and closed in piece aperture form centering on this ginglymus. Together with width, it is arranged in the state which three reels (adjustable display) 4a, 4b, and 4c which constitute adjustable display (change display) can rotate freely behind this front panel 2. The pattern train which consists of two or more kinds of symbols (pattern) is written by the peripheral face of each reels 4a-4c. Reels 4a-4c are driven by the reel mechanical component, and rotate independently mutually. This reel mechanical component consists of stepping motors (4Ma, 4Mb, 4 Mcs). In the game machine of the gestalt of this operation, an adjustable display game is performed by rotation of Reels 4a-4c, and it is constituted so that the halt result of the aforementioned adjustable display may give a game person predetermined game value on an effective line in relation to a predetermined halt display mode (predetermined pattern combination mode) and a predetermined bird clapper.

[0032] The display window section 20 for making a game person check by looking

the pattern in which it is indicated by adjustable by rotation of Reels 4a-4c (change display) is formed in the center of abbreviation of the Johan section of a front panel 2. In the state where Reels 4a-4c have stopped, three patterns can check by looking, respectively among the pattern trains written by the peripheral face of Reels 4a-4c from the display window section 20. That is, after Reels 4a-4c have stopped, a total of nine patterns can be checked by looking in the display window section 20.

[0033] An auxiliary game is performed or the auxiliary display 5 which performs a production display and an information display in relation to an adjustable display game is formed above the display window section 20. This auxiliary display 5 is controlled by the display controller 35 (refer to drawing 2), and carries out adjustable [of the content of a display].

[0034] The bed line display 13 which displays the bed line (effective line) validated corresponding to the number of bets of a medal (the number of beds) on the method of left-hand side of the display window section 20 is formed. The number of beds of a medal is the number of the medals with which a game person is subtracted from the number of the medals thrown in for the game, or the number of storage of the medal which the game person threw in beforehand (the number of credits), and is used for a game. In addition, in order to start a game, a game person calls a bed the operation which throws in a medal or is subtracted from the number of storage.

[0035] Only the lamp of "1" of bed line display 13 center lights up, and the bed line display 13 shows that only the horizontal line of the middle is an effective line, when for example, the number of beds is one sheet. When the number of beds is two sheets, the lamp of "2" prepared in "1" and its upper and lower sides of bed line display 13 center lights up, and it is shown that three horizontal lines, an upper case, the middle, and the lower berth, are effective lines. When the number of beds is three sheets, all the lamps of "1", "2", and "3" of the bed line display 13 light up, and three horizontal lines and the lower right show that a total of five lines of ** and two slanting lines upward slanting to the right are an effective line.

[0036] The game status-display section 14 which displays a game state is formed in the method of right-hand side of the display window section 20. The "INSERT MEDALS" display to which it is shown in which that the game status-display section 14 is in the state in which a game is possible, and an injection of a medal is urged, The "REPLAY" display which shows that the game performed having won replay winning a prize and now is a replay game after replay winning a prize, It consists of a "WAIT" display which shows that there is the latency time, a "GAME OVER" display which shows that the reel stopped and the game was completed after a game person throws in a medal and operates a start lever until rotation of a reel begins.

[0037] The inside of the expenditure numeral section 8 which displays expenditure number of sheets when a game person decides winning a prize and gains a medal under the display window section 20, and AT state, Credit numeral section 12A which displays the game advance display 11 which displays the number of times of the remaining game in a big bonus (BB) state or a regular bonus (RB) state etc., and

the number of credits of a medal, Numeral section of credit on hire 12B which displays the number of medals (game value) generated in relation to storage of a card is prepared. In addition, you may constitute so that not the number of medals but balance frame data (valuable value) may be displayed on numeral section of credit on hire 12B.

[0038] Moreover, you may prepare the card balance display which displays the balance of a card if needed. These displays 8, 11, 12A, and 12B are constituted using Light Emitting Diode, a liquid crystal display, etc. of seven segments. And this credit numeral section 12A and numeral section of credit on hire 12B function as a display means.

[0039] the front cover which has a translucency in the upper part of a front panel 2 -- a member 25 equips -- having -- this front cover -- the voice generating section which consists of an ornament display 37 which consists of a lamp, a Light Emitting Diode, etc., a loudspeaker, etc. is arranged behind the member 25

[0040] Moreover, the medal input port 25 which throws in a medal is arranged in the tilting table section 22 which exists in the middle of the Johan section of a front panel 2, and the bottom half section, and a game has come be made as for a game person to it by throwing a medal into this input port.

[0041] Moreover, the Max bed button (MAX bed switch) 9 with which the bed of the medal is carried out only for bed possible number of sheets is arranged in the tilting table section 22 by one press operation in the medal which carried out the credit by press operation with 1 bed button (1 bed switch) 10 in which the bed of one sheet is possible at a time. If this Max bed button 9 is operated, when the bed of the three-sheet medal is carried out for example, when the bed of the medal is not carried out and the one-sheet bed of the medal is carried out, the bed of the medal of two more sheets is carried out. With these bed buttons 9 and 10, without throwing in a medal from medal input port 15, the bed of the medal can be carried out within the number of credits currently displayed on the credit numeral section 12, and an effective line is set up according to this number of beds. This 1 bed button 10 and the Max bed button 9 function as a bed means.

[0042] The rectangle-like makeup panel 19 is formed in the bottom half section of a front panel 2. A memorizable credit state and start lever (start lever switch) 6** for making one state of the non-credit states which are not memorizable start alternatively rotation of the credit selection button (credit selecting switch) 18 which can be switched, and Reels 4a-4c by using a medal as a credit are prepared above the makeup panel 19 by using a medal as a credit. Therefore, if it changes from a credit state to a non-credit state with the credit selection button 18, the number of credits will be cleared and the medal equivalent to the number of credits will be discharged by the saucer 23.

[0043] Moreover, rotation of Reels 4a-4c is stopped above the makeup panel 19, and the reel earth switches (reel safety switch) 7a, 7b, and 7c for making a halt pattern draw are formed in it. ** [operation of the reel earth switches 7a-7c / stop /

rotation / the reels 4a-4c corresponding to each switch]

[0044] The operation information lamp which reports that it is in a state with an operational reel earth switch by making a reel earth switch emit light is built in each reel earth switches 7a-7c. While these operation information lamps are not on, it becomes impossible operating the reel earth switches 7a-7c, and while the operation information lamp is on, it is controlled so that the reel earth switches 7a-7c become operational. Therefore, while the operation information lamp is not on, even if it operates the reel earth switches 7a-7c, rotation of Reels 4a-4c does not stop. Moreover, you may make it the lighting color of an operation information lamp report whether the reel earth switches 7a-7c are operational.

[0045] moreover, the front cover which has a translucency in the method of right-and-left both sides of the makeup panel 19 -- it is equipped with members 24 and 24 this front cover -- the ornament display 37 which consists of a lamp, a Light Emitting Diode, etc. is arranged behind the member 24

[0046] Moreover, card insertion section 30a of the card unit 30 is prepared in the left-hand side of the makeup panel 19, and the card reader writer which performs reading of the data of the inserted cards (prepaid card etc.), writing, etc., and the loan control unit are built in in the inner part of card insertion section 30a. The information equivalent to valuable value (amount of money) is sufficient as the data memorized by this card, and the information equivalent to game value (the number of spheres, the number of medals, etc.) is sufficient as them. Moreover, the information currently directly written in the card is sufficient as the information equivalent to valuable value or game value, and it may be information memorized by external devices, such as management equipment, corresponding to the sign (identification number of a card) memorized by the card. That is, a card reader writer reads directly the valuable value (for example, amount-of-money information) and game value (the number of spheres, the number of medals, etc.) which are memorized by the card, or it reads the identification number memorized by the card, and it is constituted so that transmission of the valuable value memorized by external devices, such as management equipment, corresponding to the read identification number may be received.

[0047] In addition, the storages which are inserted in the card unit 30 and received may be storages, such as not a square configuration but the coin configuration like a card besides a magnetic card and an IC card, and a tag configuration.

[0048] Moreover, card return switch 30b which orders it return of a card is prepared beside card insertion section 30a on the left-hand side of the makeup panel 19.

[0049] In addition, although the card unit 30 which equips the game machine 100 with a card reader writer was built in and game equipment was constituted from a gestalt of operation of this invention, you may constitute game equipment combining a game machine, the card unit of another object, and the game machine 100. That is, the game equipment in this invention consists of game machines (a slot machine, a pachislot machine, sphere SURO machine, etc.) and a card unit.

[0050] Moreover, the saucer 23 which can store the medal paid out of the medal expenditure section 3 which is behind a front panel 2 under the makeup panel 19, and the ash pan 21 are formed.

[0051] Drawing 2 is the block diagram showing a part of control system of the game machine (pachislot machine) of the gestalt of operation of this invention.

[0052] The control system of this game machine makes main components the game control unit 50 arranged inside a game opportunity. The game control unit 50 is a control unit which performs all-inclusive control (control processing of game advance, and control of each *****) of a game, and is equipped with CPU51, ROM52, RAM53, and I/F (interface)54. By this CPU etc., game control means, a game value grant means, a credit means, a valuable value storage means, and a conversion game value storage means are realized, and a game control unit functions as these means.

[0053] CPU51 is equipped with a control section and operation part, performs various operation control, and also generates the random number for an internal lottery which determines whether permit stopping Reels 4a-4c so that the special pattern combination mode defined beforehand may be formed in the main game, and performs an internal lottery. The success-in-an-election probability of each winning a prize in an internal lottery is changed with the number of bets of a game medium, and it is controlled so that there are many bets, and success-in-an-election probability becomes high. In addition, the random number generator which generates a random number in the game control unit 50 is formed, and it may be made to perform an internal lottery instead of software processing of CPU51 generating the random number for an internal lottery, using the random number outputted from this random number generator as a random number for an internal lottery.

[0054] it is transmitted to a display controller 35 through the production control unit 60 as sub control means, and the auxiliary game of the auxiliary display 5 is controlled by the result (formation [of a winning-a-prize flag]/-- pending) of this internal lottery based on the aforementioned lottery result As probability becomes high so that the probability that an auxiliary game will be performed also has many bets of a game medium, you may enable it to perform an auxiliary game by suitable frequency according to the result of an internal lottery. In addition, although the lottery which determines whether perform this auxiliary game can also be performed by CPU51, the production control unit 60 as sub control means may be made to perform it.

[0055] The program and control data (for example, decision value for an internal lottery) for performing control processing are stored in ROM52. RAM53 is equipped with the storage region of the random number for an internal lottery generated by CPU51, and the storage region which memorizes temporarily other various data (for example, the number of credits of a medal, the number of bets of a medal, a formation flag, etc.) and the working area of CPU51. Moreover, the storage region corresponding to the credit means, the valuable value storage means, and the

conversion game value storage means is prepared in RAM53, and the number data of credits of a credit means (the number of game value), the amount-of-money data (the number of valuable value) of a valuable value storage means, and the number data of medals of a conversion game value storage means (the number of game value) are memorized. In addition, although the game control unit 50 constituted the valuable value storage means, you may constitute from a gestalt of this operation so that a valuable value storage means may be prepared in the card unit 30.

[0056] An input/output interface (I/F) 54 minds the low pass filter and the buffer gate which are not illustrated. Medal detection sensor 15a, the start lever switch 6, each reel earth switches 7a-7c, The reel position detection sensors 31a, 31b, and 31c, the bed switches 9 and 10, the credit selecting switch 18, expenditure medal detection sensor 3a, The signal inputted from the probability setting device 32, a reset switch 33, the front frame opening pilot switch 34, and card return switch 30b is outputted to CPU51.

[0057] Medal detection sensor 15a is a sensor which detects the medal thrown in from medal input port 15. The start lever switch 6 is a switch which detects that the start lever was operated. The reel safety switches 7a-7c are switches which detect that it was respectively prepared in the reel earth switch, and each reel earth switch was operated. The reel safety switches' 7a-7c detection of operation of a reel earth switch stops rotation of the reels 4a-4c which corresponded respectively. The reel position detection sensors 31a-31c are sensors which are respectively formed in every reel 4a - 4c, and detect the halt position of each reels 4a-4c.

[0058] 1 bed switch 10 is a switch which detects that 1 bed button was pushed. The Max bed switch 9 is a switch which detects that the Max bed button was pushed. The credit selecting switch 18 is a switch which detects that the credit selection button was pushed. Expenditure medal detection sensor 3a is a sensor which detects the expenditure number of sheets of a medal, in order to carry out counting of the medal paid out of the medal expenditure section 3. A reset switch 33 is a switch which initializes the game state of a game machine. The front frame opening pilot switch 34 is a switch which detects that the front panel 2 was opened wide.

[0059] Card return switch 30b is a switch for returning a card to a game person, if card return switch 30b is operated, while the amount-of-money data (valuable value) memorized by the valuable value storage means will be returned to storage of a card and will be memorized by the card, the card inserted in card slot 30a is discharged, and a card is returned to a game person. In addition, it may connect card return switch 30b to the card unit 30, may input the signal from card return switch 30b into the card unit 30, and although the signal from card return switch 30b is inputted into the game control unit 50, it may constitute it from a gestalt of this operation so that the card unit 30 may supervise operation of card return switch 30b.

[0060] The probability setting device 32 is equipment which changes a setup of a game machine, and it can change the formation probability of a winning-a-prize flag so that it may become high as a setup of 1-6 from which the probability that a

winning-a-prize flag will be materialized differs is prepared, this setup has the lowest formation probability of the winning-a-prize flag of setup 1 and the set point becomes large.

[0061] Moreover, the input/output interface (I/F) 54 The output port and driver which do not illustrate the control signal outputted from CPU51 are minded. the production control unit (sub control means) 60, the game advance display 11, the bed line display 13, the credit numeral section 12, the expenditure numeral section 8, the game status-display section 14, the ornament display 37, the medal expenditure section 3, and the object for reels — motor 4M (4Ma-4Mc) — It is outputting to the external signal output section 38, the reel operation information lamp, etc.

[0062] When it functions as an expenditure means and the halt display mode corresponding to winning a prize is formed on the effective line based on the detection result of the halt position of a reel, this medal expenditure section 3 is controlled by the awarded-balls command signal outputted from the game control unit 50, and pays out the game medium (medal) of a predetermined number to a saucer 23.

[0063] The production control unit 60 as a sub control unit is equipped with CPU for control, RAM, ROM, etc., generalizes control of the information display in connection with the production of an auxiliary game, a sound output, etc., and performs it. For example, it follows on a bet input (bed) being detected by the detecting signal from either the injection medal detection sensor 15, 1 bed switch 10 or the Max bed switch 9. It is based on receiving the bet input transmitted from the game control unit 50. Control processing about the auxiliary game by which it is indicated by production with the auxiliary display 5, control processing about the sound corresponding to the auxiliary game outputted in the sound output section 26, etc. are performed, a display-control signal is transmitted to a display controller 35 according to the control processing, and a sound control signal is transmitted to the sound control unit 36.

[0064] Moreover, the production control unit 60 performs control which makes small the production display of the auxiliary display 5, and the output from the sound output section 26, or is stopped, if a fixed time game is not performed in the specific game state where specific winning a prize is won and showy production is performed.

[0065] A display controller 35 transmits and displays on the auxiliary display 5 the production information (production pattern) which consists of ROMs which memorize the objects CPU and RAM for display controls, and information-display data, and constitutes the auxiliary game mentioned later based on the control signal transmitted from the production control unit 60.

[0066] The sound control unit 26 consists of objects CPU and RAM for sound control, a ROM which memorizes sound effect data, amplifier, etc., and makes the sound effect corresponding to the game state, and the predetermined production sound according to the aforementioned auxiliary game output from the sound output section 26 based on the sound control signal transmitted from the production

control unit 60.

[0067] Moreover, it has prevented that the communication with the game control unit 50 and the production control unit 60 serves as a communication gestalt with which a control signal is transmitted only to the one way from the game control unit 50 to the production control unit 60, and the unjust signal to the game control unit 50 is inputted.

[0068] An output is possible to the exteriors (management equipment of a game store etc.) in the various information (the signal about an injection and expenditure of a medal, signal which shows that it is in BB state or RB state) about the operation situation from the external signal output section 38. Moreover, an output is outside possible also for the data including the information relevant to formation of each winning-a-prize flag etc. for a test (checking data).

[0069] It connects with the game control unit 50, and the card unit 30 transmits the valuable value (amount-of-money data, the number data of medals) that the card unit 30 was memorized by the card to the game control unit 50. In addition, a card judging means is prepared in the card unit 30, a card is inserted in card insertion section 30a, and you may make it the start lever 6, the reel safety switches 7a-7c, etc. function effectively only in the card receptionist state judged that is a regular card.

[0070] The power unit (illustration ellipsis) of a game machine is equipped with the backup power supply section and the power failure supervisory circuit other than a power circuit. A power failure supervisory circuit will output a power failure detecting signal and a reset signal in order to the game control unit 50 and production control unit 60 grade, if the predetermined voltage drop of a power unit is detected. The game control unit 50 will perform predetermined power failure processing, if a power failure detecting signal is received, and if a reset signal is received, it will stop operation of CPU. The backup power supply section supplies a backup power supply to the RAM53 grade of the game control unit 50, and makes the content of storage about game data (game information and game control information:change display game information are included) etc. hold.

[0071] Drawing 3 is the state transition diagram of the game state in the game machine (pachislot machine) of this operation gestalt.

[0072] A game state usually has a game state and a special game state, and there are three states, a big bonus (BB) state, a regular bonus (RB) state, and an assistant (AT) state, among the game states specially. That is, a game state is usually divided roughly into four, a game state, BB state, RB state, and AT state. In a normal state, after the input of the number of bets based on the closing operation of the game medium (with the gestalt of this operation, although it is a medal, you may use a game sphere) of the predetermined number (usually 1-3 sheets) by the game person, or bet button grabbing (bet operation) from a credit, while a reel rotates and an adjustable display game begins by operating the start lever 6, an internal lottery is performed for every game.

[0073] Even if a game person operates the start lever 6, a reel may not start rotation immediately and this time is called "wait time." As a result of playing a game continuously, this "wait time" is prepared in order to restrict the number of execute-permission games in a predetermined time so that a game person may not consume game value superfluously.

[0074] And this game machine is equipped with the function (internal lottery function) whether various winning a prize is won in relation to execution of a game, and to cast lots beforehand, and an internal lottery is performed by operation of the start lever 6 based on the random number for an internal lottery. When this internal lottery is won, a winning-a-prize flag is stood, and generating of the predetermined role of winning a prize (winning-a-prize mode) is permitted. That is, an internal lottery is won, when a winning-a-prize flag is stood, it restricts, it is permitted that a predetermined pattern stops on an effective line and forms a winning-a-prize mode, and reel control is performed so that winning a prize can be won as much as possible. Thus, it is determined by the internal lottery any of BB winning a prize, RB winning a prize, role winning a prize of small, replay winning a prize, JAC winning a prize, and HAZURE they are.

[0075] Namely, in an adjustable display game, the pattern aimed at by halt operation of a game person does not stop certainly. Only the combination of the pattern permitted by control processing of the control means of a game machine is constituted by operation of a game person possible [a halt]. The game control means 50 extract a random number to the timing for example, taking advantage of start lever operation. Processing which determines whether permit generating of which role of winning a prize (winning-a-prize flag) based on the result which judged the random number can be performed, and only the combination of the pattern based on such a determination can stop by operation of a game person.

[0076] BB winning a prize is a winning-a-prize mode which generates the predetermined number of times and the big bonus (BB) state which plays a game for the role game of small which is easy to win role winning a prize of small by high probability, and the JAC game which is easy to win JAC winning a prize by high probability. RB winning a prize is a winning-a-prize mode which generates the predetermined number of times and the regular bonus (RB) state which plays a game for the JAC game which is easy to win JAC winning a prize by high probability. Role winning a prize of small is the winning-a-prize mode of only a little (for example, ten or less sheets) medal paying out comparatively. Replay winning a prize is a winning-a-prize mode whose game becomes again possible, without carrying out the bed of the medal. JAC winning a prize is a winning-a-prize mode which a medal [a large number (for example, 15 sheets) only by carrying out the bed of the medal of one sheet comparatively] pays out. Especially BB winning a prize and RB winning a prize are called specific winning a prize which derives a special game state (BB state, RB state) advantageous to a game person. In this special game state, acquisition of a game medium [being extensive (for example, 100 or more sheets)] is expectable as

compared with role winning a prize of small.

[0077] and the thing for which rotation (adjustable display of a pattern) of a reel operates the reel earth switches 7a-7c respectively equipped with the game person corresponding to each reel -- or after fixed time, rotation of each reel is stopped one by one, and a halt display mode is decided automatically And when a reel stops and the combination mode of the pattern formed on the effective line validated according to the aforementioned number of bets turns into a predetermined combination mode (winning-a-prize mode) defined beforehand, winning a prize is decided, and profits (game medium) are given to a game person corresponding to a winning-a-prize kind.

[0078] Specifically, if the flag of BB winning a prize is materialized as a result of the internal lottery in a normal state, a game state will be in BB state by a pattern combination mode (for example, the "white 7, white 7, white 7") and a bird clapper predetermined in a halt display mode, and a big bonus game (role game of small +JAC game) will be started. After the end conditions of a big bonus game are satisfied in the state of BB, it shifts to a normal state, and a game is usually resumed.

[0079] Moreover, if the flag of RB winning a prize is materialized as a result of the internal lottery in a normal state, a game state will be in RB state by a pattern combination mode (for example, "white 7, white 7, BAR") and a bird clapper predetermined in a halt display mode, and a regular bonus game (JAC game) will be started. After the JAC game of the number of times of predetermined is ended in the state of RB, it shifts to a normal state, and a game is usually resumed.

[0080] In addition, in this example, if the lottery of AT winning a prize is performed in BB state (or RB state) and AT winning a prize can be won as a result of the lottery, after BB game etc. will be completed, it shifts to AT state (game state where the state of winning-a-prize flags, such as a role of small, the specific order of a halt of a reel, etc. are reported to a game person), and AT game is started. If AT winning a prize cannot be won as a result of performing the lottery of AT winning a prize in the BB state etc., after BB game etc. is completed on the other hand, it usually shifts to a game state and a game is usually resumed.

[0081] While various kinds of production which used sound and light from the voice generating section 31 or the light-emitting part 32 into AT game is made in the state of AT generated by winning a prize by the internal lottery in this BB state etc., "WIN" of the assistant time information section (illustration ellipsis) will be in a lighting state, it is reported that it is in AT state and the number of times of the remaining game of AT game is displayed on the game advance display 11. Moreover, the specific order of a halt which is reported to a game person by the role information section of formation small (illustration ellipsis), and can stop the pattern over the role of small is also reported, and the game of the information on the materialized winning-a-prize flag becomes possible, without the role of small taking and spilling.

[0082] Moreover, if the result of the internal lottery in AT state serves as BB winning a prize and the winning-a-prize flag is materialized, while AT state is canceled by the combination and the bird clapper of a symbol predetermined in a halt mode, a game state will be in BB state and BB game will be started by them.

[0083] Moreover, if the result of the internal lottery in AT state serves as RB winning a prize and the winning-a-prize flag is materialized, while AT state is temporarily canceled by the combination and the bird clapper of a symbol predetermined in a halt mode, a game state will be in RB state and RB game will be started by them.

[0084] Moreover, after AT game of the number of times of predetermined is completed in the state of AT, it usually shifts to a game state and a game is usually resumed.

[0085] When the game state in this BB state is classified further, there are a role game state of small and a JAC game state.

[0086] If it will be in BB state, it will be in the role game state of small where role winning a prize of small can usually be won by high probability compared with the time of a game, first. The game in this role game state of small usually advances like a game state. And in this role game state of small, when a halt indication of the combination (for example, "REP, REP, REP") of a predetermined symbol is given on an effective line, while it becomes JAC in winning a prize and the medal of 15 sheets pays out by this JAC in winning a prize, it is interrupted temporarily and the role game state of small will be in the JAC game state whose acquisition of JAC winning a prize is attained by high probability.

[0087] In the state of this JAC game, by considering as one sheet, the number of beds of a medal serves as JAC winning a prize, when a halt indication of the combination (for example, "REP, REP, REP") of a predetermined symbol is given on the effective line (for example, the middle horizontal line) corresponding to this one bed, for example, the medal of 15 sheets pays it out. This JAC game serves as an execute permission a maximum of 12 times, and after the 12th JAC game is completed, the role game of small is resumed. However, when JAC winning a prize occurs 8 times before the number of JAC games reached 12 times, with the 8th JAC winning a prize, a JAC game state is ended and the role game state of small is resumed.

[0088] And with the gestalt of this operation, when the net increase number of sheets (what deducted the number of beds from the number of expenditure of a medal) of the medal in BB state turns into more than predetermined number of sheets (for example, 435 sheets), BB state is compulsorily ended regardless of the number of times of the role game of small etc. Since the net increase number of sheets of the medal in BB state will surely be stopped below at 450 ($435+15$) ** when the number of the maximum expenditure of a medal is 15 sheets if it does in this way, the speculation nature of a game machine can be suppressed moderately. In addition, the mode ended when it is not limited to such a mode, for example, the

role game of small (the game which carried out JAC in winning a prize contains, and the game which carried out JAC winning a prize does not contain) is digested 30 times like before is sufficient as the end conditions of BB state. Moreover, while the end timing in the case of ending BB state compulsorily based on the net increase number of sheets of a medal is sufficient, and it forces the expenditure of a medal itself to terminate when it becomes 435 or more sheets, even if it was in the middle of eccrisis of a medal after completing the expenditure of a medal to winning a prize, you may make it force BB state to terminate.

[0089] However, by the time the net increase number of sheets of a medal and the number of the role games of small reached the predetermined number in this case, when JAC in winning a prize of the number of times of predetermined (usually 3 times) occurs, BB state is ended with the end of the JAC game by the JAC in winning a prize. Therefore, for a game person, when it becomes a requirement for gaining a lot of profits near the maximum (medal) within the limits of the performance of a game machine to delay generating of JAC in winning a prize as up until last minute as possible and it digests JAC in winning a prize early conversely, only comparatively little profits can be gained in spite of BB state.

[0090] In addition, about RB state, if RB winning a prize is decided and it will be in RB state, the JAC game (namely, RB game) whose acquisition of JAC winning a prize serves as JAC in simultaneously and is attained by high probability will be started. And RB state is ended when JAC winning a prize occurs 8 times before the 12th JAC game was completed or the number of JAC games reached 12 times.

[0091] When it will be in the pattern idle state of HAZURE or the role of small, the combination mode (reach eye) not appearing and which was defined beforehand is made to form in usual, as a result of performing an adjustable display game even if a winning-a-prize mode was not formed in the game, when specific winning a prize of RB winning a prize, BB winning a prize, etc. is won by the internal lottery. When the halt mode of this reach eye appears, it reports that the flag of specific winning a prize, such as a big bonus, was materialized (specific winning a prize is won) to a game person, and a game person arranges patterns, such as a big bonus, earnestly in subsequent adjustable display games.

[0092] Moreover, only when the winning-a-prize flag of the role of small is materialized, a random number is used, the specific order of a halt is chosen and a game person does halt operation of a reel in this specific order of a halt, the pattern corresponding to this role of small stops, and when a game person does halt operation except the specific order of a halt, the winning-a-prize flag of this role of small disappears, without materializing the role of small.

[0093] On the other hand, when an internal lottery is not won (winning-a-prize flag failure), reel control is performed so that a predetermined pattern may stop on an effective line and may not form a winning-a-prize mode, no matter a game person may perform halt operation of a reel to what timing. Therefore, if flags, such as a big bonus, are not materialized, even if a game person is going to aim at patterns, such

as a big bonus, and is going to make it stop, it does not stop in patterns, such as a big bonus.

[0094] That is, it restricts to the time when the timing of reel halt operation suited after not saying that a winning-a-prize mode can be formed and winning the aforementioned internal lottery, when the timing of reel halt operation suited always, and a predetermined winning-a-prize mode is formed. Thus, by performing halt control of a reel based on an internal lottery result, it becomes to some extent possible to control a game result as the result of an internal lottery.

[0095] Moreover, the game machine which directed the auxiliary game in connection with the main game with the auxiliary display 5 prepared separately in addition to three reels which constitute the main game is also proposed. For example, the auxiliary display 5 performs the auxiliary game by various production displays. Moreover, the 4th reel by which the pattern which suggests a winning-a-prize kind in addition to three reels which constitute the main game has been arranged is formed, and what performs the auxiliary game which was made to indicate the 4th reel by change is proposed. These auxiliary games can perform the high production game of the interest which cannot be expressed in the main game performed by the reel. Moreover, when indicating the reel by halt, even if it cannot form a specific winning-a-prize mode (pattern combination mode used as specific winning a prize), deriving a specific result in the auxiliary game currently performed simultaneously can report to a game person that the flag of specific winning a prize was materialized. Moreover, since formation of the flag of specific winning a prize can be known by the result of an auxiliary game even if the game person does not grasp the reach eye formed as a halt display mode of a reel, that a game person senses an unfair feeling to a game decreases.

[0096] Furthermore, in order to make the high production of interest nature perform more in an auxiliary game, a mode is prepared in the middle of two or more, a production mode is developed gradually, and you may make it derive the production mode according to the result of an internal lottery finally.

[0097] It is as follows when advance of this game is explained according to time sequence.

[0098] In this game control processing, it judges whether the game start condition is satisfied first.

[0099] It specifically judges first whether it is in the state where the bed of the medal was carried out. When the right of a replay game has occurred as a result of the last game (when there is a carry-over of a medal by which the bed was carried out in the last game), When the medal of at least one or more sheets is thrown in from medal input port 15, Or when it corresponds to any when 1 bed button 10 or the Max bed button 9 is operated in the state where the medal of at least one or more sheets is memorized by RAM53 as a credit they are, it judges with it being in the state where the bed of the medal was carried out.

[0100] For example, if a medal is thrown in from medal input port 15, the thrown-in

medal will be detected by medal detection sensor 15a, and this detecting signal will be inputted into the game control unit 50. And while the number of bets of a medal is memorized based on the detecting signal, the effective line corresponding to the number of bets is displayed by the bed line display 13. However, in the state where the predetermined upper limit (for example, three sheets) is set to the number of bets, for example, the "non-credit state" is chosen with the credit selection button 18, when the medal exceeding the upper limit of the number of bets is thrown in from medal input port 15, the medal of a part which exceeded is returned on a saucer 23, without being added to the number of bets. On the other hand, when the medal exceeding the upper limit of the number of bets is thrown in from medal input port 15, while the medal of a part which exceeded is added to the number of credits in the state where the "credit state" is chosen with the credit selection button 18, the addition result is displayed on the credit numeral section 12 as the number of credits.

[0101] And when judged with it being in the state where the bed of the medal was carried out, it progresses to start switch surveillance processing. This processing is repeated and it stands by until the bed of the medal is carried out on the other hand, when judged with it not being in the state where the bed of the medal was carried out.

[0102] Next, it judges whether the start lever 6 was operated based on the signal from start lever-switch 6a. When it judges with the start lever 6 having been operated, the random number for an internal lottery is extracted. On the other hand, this processing is repeated and it stands by until the start lever 6 is operated, when operation of the start lever 6 is not detected.

[0103] And the random number for an internal lottery is extracted based on operation of the start lever 6. In addition, you may constitute so that the random number for an internal lottery may be extracted to the timing at the time of a bed and the rotation start of Reels 4a-4c etc. in addition to the time of operation of the start lever 6.

[0104] From the rotation start of each reels [in / a game / last time] 4a-4c to furthermore, fixed time When it judges with judging whether it has passed or not and carrying out fixed time progress, it progresses to the processing after lottery processing. (For example, 4.1 seconds) It progresses to future processings, after digesting the latency time to a game start (namely, after carrying out fixed time progress last time from the rotation start of each reels 4a-4c in a game), when it judges with not carrying out fixed time progress. During the latency-time digestion to this game start, the "WAIT" display of the game status-display section 14 lights up. In addition, you may perform standby processing which digests this latency time to which timing from operation of a start switch to a reel halt.

[0105] And the decision value beforehand remembered to be the extracted this random number by ROM52 is compared, and an internal lottery is performed. In addition, this decision value changes with the number of bets, or the set points of a

game base. When it is determined whether various winning a prize (for example, the role of small, BB and RB, replay, etc.) was won based on this internal lottery result and it wins, the winning-a-prize flag corresponding to winning a prize which won is set up.

[0106] and the object for a reel drive -- a control signal is sent to motor 4Ma, 4Mb, and 4 Mcs, and rotation of each reels 4a-4c is made to start concrete -- the game control unit 50 -- the input of the detecting signal from start lever-switch 6a -- being based -- the object for a reel drive -- the control signal which directs the rotation start of Reels 4a-4c to motor 4Ma, 4Mb, and 4 Mcs is transmitted, and rotations are made to start each reels 4a-4c all at once And if predetermined-time progress is carried out after the start lever 6 is operated, it will control so that each reel earth switches 7a-7c will be in an operational state.

[0107] And if a game person operates the reel earth switches 7a-7c, Reels 4a-4c will be stopped. the timing and the formation state of each winning-a-prize flag where the game person operated each reel earth switches 7a-7c in this reel halt processing -- being based -- the halt position of Reels 4a-4c -- determining -- this determination -- being based -- the object for a reel drive -- a control signal is outputted to motor 4Ma, 4Mb, and 4 Mcs For example, in the state where which winning-a-prize flag is materialized, drawing-in control of a reel is performed so that a halt indication of the pattern corresponding to the winning a prize may be given on an effective line. Namely, the pattern by which it should originally be indicated by halt on an effective line when a game person operates the reel earth switches 7a-7c, Or when the pattern corresponding to winning a prize in which the flag was materialized in the pattern for a number coma following it (a part for for example, four coma) is included, halt control of each reels 4a-4c is performed so that a halt indication of the pattern corresponding to the winning a prize may be given preferentially on an effective line.

[0108] however, after the start lever 6 is operated, even if it carries out fixed time (for example, 30 seconds or more) progress, when halt operation of each reel earth switches 7a-7c is not performed by the game person the halt position of the reel which determined the game control unit 50 based on the state before the game start of each reel, and the materialized winning-a-prize flag -- following -- the object for a reel drive -- a control signal is outputted to motor 4Ma, 4Mb, and 4 Mcs, and rotation of each reels 4a-4c is stopped automatically And the reel position detection sensors 31a-31c detect the halt position of each reel.

[0109] And winning a prize is judged based on the information about the halt position of a reel. In this winning-a-prize judging processing, it judges whether based on the detection result of the halt position of each reel which the reel position detection sensors 31a-31c detected, winning a prize was won based on whether the halt display mode corresponding to winning a prize [which] (for example, the role of small, BB and RB, replay, etc.) is formed on the effective line.

[0110] When judged with winning a prize having been won in this winning-a-prize

processing, the medal of predetermined number of sheets is paid out. When judged with winning a prize of those other than a replay game being decided in winning-a-prize judging processing in this expenditure processing, the processing which adds the number of medals according to the processing or the winning-a-prize mode which sends a control signal to the medal expenditure section 3, and pays out the medal of the number according to the settled winning-a-prize mode to storage of the number of credits is carried out. And processing which clears the winning-a-prize flag of the role of small or a replay game is performed. Moreover, in this expenditure processing, when generating of a replay game is determined in winning-a-prize judging processing, processing which carries over in a game the number of bets memorized in this game next time is performed, and when generating of a replay game is not determined, processing which clears storage of the number of bets is performed. After this expenditure processing is completed, a series of game control processings are ended, and one game is completed.

[0111] Drawing 4 is the flow chart of the card receptionist processing in the game machine (pachislot machine) of this operation gestalt. This card receptionist processing will be performed in the game control unit 50 and the card unit 30, if a card is inserted in card slot 30a of a card unit.

[0112] If a card is inserted, the card reader writer in the card unit 30 will detect insertion of a card, and the content memorized by the card will be read. And if it judges whether a card is regular and a card is judged to be a regular thing, it will be in a card receptionist state (it is "YES" at S101), and the valuable value (amount-of-money data) specified using the information memorized by the card is specified, and it memorizes for a valuable value storage means (S102). And convertible game value calculation processing which computes game value (the number of medals) convertible from these amount-of-money data is performed (S103). And the computed convertible game value is lent and it displays on credit numeral section 12B. In addition, the amount-of-money data specified by storage of a card when this convertible game value was computed are not changed into game value data usable to a game.

[0113] On the other hand, if a card is not newly received (it is "NO" at S101), operation of card return switch 30b will be detected, and it will supervise whether there is any card eccrisis demand (S104). If there is no card eccrisis demand (it is "NO" at S104), this card receptionist processing will be ended.

[0114] On the other hand, if there is a card eccrisis demand (it is "YES" at S104), a valuable value storage means will perform valuable value clear processing which initializes storage of valuable value convertible into game value (S105). At this time, the number of medals memorized as changed game value by conversion game value storage means to mention later is not changed into amount-of-money data (valuable value). That is, although storage of valuable value convertible into game value at the time of the receptionist end of a card is cleared, the game value [finishing / conversion] that after the receptionist end of a card is memorized by the

conversion game value storage means is continued and memorized. Therefore, a part for the game value data equivalent to the valuable value memorized by the valuable value storage means is subtracted from the number of storage displayed on numeral section of credit on hire 12B. And the game value data (changed game value data memorized by the conversion game value storage means) which remained as the number of storage displayed on numeral section of credit on hire 12B are left behind as the number of storage of game value as it is. In addition, you may pay out as a medal the game value data which remained as the number of storage by a game person's hope.

[0115] And the card conveyance mechanism of a card reader writer is operated, and a card is discharged (S106).

[0116] Thus, it has the adjustable display which has two or more reels 4a-4c from which the display state of a pattern to a game person can change with the gestalt of operation shown in drawing 4. In game equipment equipped with the game control unit made to generate predetermined winning a prize based on the result of the adjustable display game by which a derivation indication of the halt pattern of Reels 4a-4c is given (when the halt pattern of Reels 4a-4c serves as a predetermined display mode) Predetermined winning a prize is generated in relation to the halt pattern of Reels 4a-4c having become a predetermined display mode, and an usable medal is made into a prize by the game. The game control unit which can be given (game value grant means), The card unit 30 (valuable value conversion means) which changes into the number of medals the amount-of-money data which receive a card and are specified with this card, Credit numeral section 12A which displays the number of credits of a medal (credit digital-readout means), Numeral section of credit on hire 12B which displays the game value equivalent to storage of a valuable value storage means, and the game value memorized by the conversion game value storage means (display means), the bed buttons 9 and 10 which carry out the bed of the number of medals memorized as a bed means by the number of credits or conversion game value storage means memorized by the credit means for a game -- and It has the injection medal detection sensor 15 which detects an injection medal, and relates to winning a prize. The game value grant means which can give a medal, The medal which the medal and those [game] who were given by winning a prize threw in is made into game value. A memorizable credit means, A valuable value storage means to memorize the amount-of-money data specified with this card, The game control unit 50 constitutes a conversion game value storage means by which the number data of medals changed from the amount-of-money data specified with this card are memorizable. Since the number data of medals memorized by the conversion game value storage means make impossible conversion in the valuable value specified with a card Since the changed game value is memorized, it becomes unnecessary to feed a game medium (medal) into a game machine, the operability of a game machine can be improved, and the complicatedness in a game can be canceled. Moreover, since the changed game value is memorized for a conversion

game value storage means, the game (based on injection medal) value acquired by the game is memorized for a credit means, namely, both are memorized independently, a game person does not mix up the attribute of game value.

[0117] Moreover, in case the receptionist state of a card is completed and a card is discharged, while initializing storage of a valuable value storage means, since a conversion game value storage means memorizes game value continuously and it does not pay out as a game medium memorized by the conversion game value storage means, it improves [a game person's convenience which plays a game continuously]. It is effective when the card balance becomes zero especially.

[0118] Drawing 5 is drawing explaining the storage to the valuable value storage means at the time of the card receptionist shown in drawing 4 .

[0119] As valuable value specified by storage of a card, amount-of-money data of 10,000 yen are memorized. It has the value that one medal is equivalent to 20 yen in the form of this operation. If a card is inserted in card slot 30b and a card is received, the amount-of-money data (valuable value) specified using the information memorized by the card will be memorized by the valuable value storage means. Furthermore, the number of medals equivalent to the amount-of-money data memorized by the valuable value storage means (convertible game value) is computed. When this convertible game value is computed, amount-of-money data are not changed into game value data, but are memorized by the valuable value storage means as amount-of-money data. And the number of medals equivalent to the memorized amount-of-money data is displayed on numeral section of credit on hire 12B which is a display means. In addition, although the sum total of the game value and the number of storage of a conversion game value storage means equivalent to the contents of storage of a valuable value storage means is displayed on numeral section of credit on hire 12B, since storage is not carried out to a conversion game value storage means, in the state which shows in this view, only the number of game value equivalent to the contents of storage of a valuable value storage means is displayed on numeral section of credit on hire 12B.

[0120] Specifically, the amount-of-money data of 10,000 yen memorized by the card at the time of a card receptionist are memorized by the valuable value storage means as amount-of-money data as it is. And the medal of 500 sheets is computed from amount-of-money data of 10,000 yen, this computed number of medals lends, and it is displayed on credit numeral section 12B.

[0121] Moreover, the number of medals displayed on the display means can also be displayed as the possible number of games with the number of medals. This number of games is displayed as the possible number of games, when the maximum bet (three-sheet bet) is carried out. That is, the number of games which can be performed at the game value equivalent to the valuable value memorized by the valuable value storage means when the maximum bet is carried out is displayed. Specifically, when numeral section of credit on hire 12B shows 500 sheets, the number of game possible games (166 games) which broke this value by the maximum

bed value (the form of this operation "3") is displayed.

[0122] When displaying the number of games, it consists of gestalten of this operation so that a number may blink and display. That is, numeral section of credit on hire 12B is with the time of displaying the number of medals (game value), and the time of displaying the number of games, and is displayed in a different mode. As for the display of this number of games, it is good to display ignited by the control at the time of operation of bed operation, start lever operation, or stop button grabbing or registration of a card, prize grant, or valuable value conversion etc. Moreover, you may constitute so that the number of medals and the number of games may be displayed by turns.

[0123] Thus, with the gestalt of operation shown in drawing 4 and drawing 5, it can grasp whether a game is possible how, without a game person calculating, since the number of games in which a game is possible is displayed on numeral section of credit on hire 12B (display means) with the value of the sum of the game value memorized by the conversion game value storage means and the game value equivalent to storage of a valuable value storage means.

[0124] Drawing 6 is the flow chart of the bed processing in the game machine (pachislot machine) of this operation gestalt. This bed processing is performed in the game control unit 50, and will be in the state in which a game is possible by bed processing.

[0125] The game control unit 50 supervises whether the medal was thrown in by the output from injection medal detection sensor 15a. It is judged as what had a bed as detecting an injection of a medal, the number of medal injections is memorized as the number of beds, and it changes into a bed state (S112). (it is "YES" at S111) And it judges whether it has resulted in the number of the maximum beds (S113), and if it is the number of the maximum beds (the gestalt of this operation three sheets), this bed processing will be ended. On the other hand, if it is not the number of the maximum beds, it will return to Step S111 and will supervise whether there is any injection of a medal further.

[0126] On the other hand, if an injection of a medal is not detected (it is "NO" at S111), it detects whether the bed means (1 bed button 10, the Max bed button 9) was operated, and supervises whether there is any demand of the bed from a credit (S114). And if bed operation is not detected, it returns to Step S111 and supervises whether there is any injection of a medal further.

[0127] Detection of bed operation judges whether the credit is memorized by the credit means with reference to the data of the storage region corresponding to a credit means (S115). (it is "YES" at S114) And if the credit is memorized, the number of credits memorized will be changed to the number of beds, and renewal of subtraction of the number of credits will be carried out (S116).

[0128] On the other hand, if the credit is not memorized (it is "NO" at S115), it judges whether changed game value is memorized by the conversion game value storage means (S117). And if changed game value is memorized, the changed game

value memorized will be changed to the number of beds, and renewal of subtraction of the changed game value will be carried out (S118).

[0129] On the other hand, if changed game value is not memorized (it is "NO" at S117), it judges whether valuable value convertible into game value is memorized by the valuable value storage means (S119). And if valuable value convertible into game value is memorized, valuable value transform processing (shown in drawing 8 for details) which changes into game value usable in a game the valuable value specified by the valuable value storage will be performed (S120). That is, if the conversion to game value data from amount-of-money data is directed by bed operation, the amount-of-money data of a predetermined unit will be changed into game value. At this time, valuable value convertible into the game value memorized by the valuable value storage means is also updated. Therefore, valuable value data convertible into game value are divided into valuable value data convertible into game value, and the game value data changed from valuable value. In addition, although the number of storage of the sum total with a valuable value storage means and a conversion game value storage means is displayed on numeral section of credit on hire 12B so that it may mention later to drawing 9, display modes differ and are shown by the existence of storage of a conversion game value storage means.

[0130] Conversion in the game value memorized by the conversion game value storage means from the valuable value memorized by this valuable value storage means is performed by carrying out operation of specification [a game person]. That is, by carrying out operation which is different from usual in a bed button, it consists of gestalten of this operation so that conversion in the game value for every predetermined unit may be performed. As specifically shown in drawing 7, operation of a bed button is supervised. In normal operation, the standup of operation of a bed button is detected and bed processing is performed. On the other hand, if a bed button is operated for a long time (for example, 2 seconds or more) than a predetermined time (specially operation 1), conversion in game value from valuable value will be carried out. Or if a bed button is operated twice in a predetermined time (specially operation 2), it can also constitute so that conversion in game value from valuable value may be carried out.

[0131] And if valuable value convertible into game value is not memorized (it is "NO" at S119), it returns to Step S111 and supervises whether there is any injection of a medal further.

[0132] In addition, the bed processing shown in drawing 6 is ended by the time (start of a game) of the signal from the start lever switch 6 based on operation of a start lever besides when resulting in the maximum bed mentioned above (it is "YES" at S113) being detected.

[0133] Thus, with the gestalt of operation shown in drawing 6, since the game control unit 50 which functions as a bed means carries out the bed of the number of medals which this run short from the number of medals memorized by the conversion game value storage means when the numbers of credits memorized by

the credit means run short to a bed demand, the valuable value to hold is not vainly used for it.

[0134] When the numbers of medals memorized by the number of credits of a credit means and the conversion game value storage means run short to a bed demand, moreover, the game control unit 50 (valuable value conversion means) Since the amount-of-money data specified with a card are changed into the number data of medals per predetermined number and the game control unit 50 (conversion game value storage means) memorizes the this changed game value, the valuable value to hold is not used vainly.

[0135] Moreover, when the numbers of medals memorized by the number of credits of a credit means and the conversion game value storage means run short to a bed demand with the gestalt of operation shown in drawing 7 Since the input of a bed is supervised in a different mode from usual when the game control unit 50 (valuable value conversion means) changes into the number data of medals the amount-of-money data specified with a card, in case it changes into the game value which is not convertible for valuable value, an intention can be checked to a game person.

[0136] Drawing 8 is the flow chart of valuable value transform processing in the game machine (pachislot machine) of this operation gestalt. This valuable value transform processing is performed, when the game value used for a game is insufficient and it changes valuable value into a game at usable game value.

[0137] If it is judged whether a card is regular and it will be in a card receptionist state by card receptionist processing mentioned above, the amount-of-money (or external device memorized in relation to card identification number memorized by card) data (valuable value) memorized by the card will be read, and the amount-of-money data relevant to this card will be acquired (S131). And the subtrahend of the valuable worth of the specified quantity changed into game value is carried out from the acquired amount-of-money data, and the valuable value data memorized by the valuable value storage means are updated (S132).

[0138] And it changes into the number data of medals (game value) which have the value which corresponds the amount-of-money data of the specified quantity among the acquired amount-of-money data (S132). Then, the changed game value is made to increase and the conversion game value memorized by the conversion game value storage means is updated (S134).

[0139] At this time, you may prepare an upper limit in the amount of money (the number of medals) convertible [from the card balance] into a medal. That is, an upper limit is prepared in storage of a conversion game value storage means, and the valuable value memorized by the valuable value storage means in the range which does not exceed the upper limit is changed into the number of medals (game value).

[0140] Drawing 9 is drawing which explains change of a display mode according to the content of storage of a valuable value storage means and a conversion game value storage means.

[0141] Although the total number with the game value memorized by the game value

and the conversion game value storage means equivalent to the valuable value memorized by the valuable value storage means is displayed on numeral section of credit on hire 12B as mentioned above, the display mode of numeral section of credit on hire 12B shall be changed with contents of storage of a valuable value storage means and a conversion game value storage means.

[0142] In the state which shows in drawing 9 (A), since storage of a valuable value storage means is not zero for storage of not zero but a conversion game value storage means, either, an indication is given for the number of game value of the sum total with the number of storage of a valuable value storage means, and the number of storage of a conversion game value storage means to numeral section of credit on hire 12B in yellow. That is, when an indication is given for numeral section of credit on hire 12B in yellow, it means that storage is carried out to the both sides of a valuable value storage means and a conversion game value storage means.

[0143] In the state which shows in drawing 9 (B), although storage of a valuable value storage means is not zero, since storage of a conversion game value storage means is zero, the number of game value of the sum total with the number of storage of a valuable value storage means and the number of storage of a conversion game value storage means is displayed on numeral section of credit on hire 12B in green. That is, when numeral section of credit on hire 12B is displayed in green, the content of storage of a valuable value storage means is displayed, and it means that storage is carried out only to the valuable value storage means.

[0144] In the state which shows in drawing 9 (C), although storage of a valuable value storage means is zero, since storage of a conversion game value storage means is not zero, an indication is given for the number of game value of the sum total with the number of storage of a valuable value storage means, and the number of storage of a conversion game value storage means to numeral section of credit on hire 12B in red. That is, when numeral section of credit on hire 12B is displayed in red, the content of storage of a conversion game value storage means is displayed, and it means that storage is carried out only to the conversion game value storage means.

[0145] Thus, since it had numeral section of credit on hire 12B which displays the total number with the game value memorized by the game value and the conversion game value storage means which are equivalent to the valuable value memorized by the valuable value storage means with the gestalt of operation shown in drawing 9 A game person can grasp usable game value easily, and a game person can distinguish easily the attribute (is it based on winning a prize or a medal injection, or are based on valuable value?) of game value.

[0146] Drawing 10 is drawing explaining conversion to the storage of a conversion game value storage means from storage of a valuable value storage means.

[0147] The valuable value memorized by the valuable value storage means is a predetermined number of sheets (gestalt of this operation 50 sheets) unit, is changed into game value and memorized by the conversion game value storage

means.

[0148] Specifically, at the time of a card receptionist, it will be in the state of drawing 10 (A), and the amount-of-money data (valuable value) of 10,000 yen memorized by the card will be memorized by the valuable value storage means as it is. At this time, 500 medal numbers equivalent to amount-of-money data of 10,000 yen are displayed on numeral section of credit on hire 12B.

[0149] And the amount-of-money data equivalent to the medal for 50 sheets are changed into the number of medals (game value) from amount-of-money data of 10,000 yen, storage of a valuable value storage means is reduced by the amount of (9000 yen) 450 sheets from 500 sheets (10,000 yen), and storage of a conversion game value storage means increases from zero sheet to 50 sheets, and will be in the state of drawing 10 (B). At this time, 500 sheets which converted the sum total of storage of a valuable value storage means and storage of a conversion game value storage means into the number of medals are displayed on numeral section of credit on hire 12B. However, although storage of a conversion game value storage means is zero although storage of a valuable value storage means is not zero before conversion, and the number of storage as which storage of a conversion game value storage means is also displayed on numeral section of credit on hire 12B since after conversion is not zero for storage of a valuable value storage means is the same numeric value, a foreground color changes to green shell yellow. That is, it is indicating that the display of the number of storage displayed on numeral section of credit on hire 12B is changed into green shell yellow, and there is the content of storage of a conversion game value storage means.

[0150] thus — the gestalt of operation shown in drawing 9 and drawing 10 — numeral section of credit on hire 12B — the content of storage of a valuable value storage means, and the content of storage of a conversion game value storage means — the above — it displays in a mode which is different in the content of storage of the both-hands stage so that it may become identifiable whether it is the content of storage of which means. By namely, the case where there is storage of a valuable value storage means and the case where there is storage of a conversion game value storage means. It displays in a mode which is different in the total number with the game value memorized by the game value and the conversion game value storage means equivalent to the valuable value memorized by the valuable value storage means (when only valuable value convertible into game value is memorized, are green). the case where both valuable value and conversion game value convertible into game value are memorized, get down, and both are intermingled by the content of a display in red when only conversion game value is memorized — yellow — displaying — It can grasp whether the number of game value as which a game person is displayed is in what state.

[0151] Drawing 11 is drawing which explains change of the content of storage of a valuable value storage means, a conversion game value storage means, and a credit means with advance of a game.

[0152] the state which shows in drawing 11 (A) -- zero sheet is memorized by the conversion game value storage means, and four sheets are memorized for the amount-of-money data of 500 sheets (10,000 yen) by the credit means at the valuable value storage means

[0153] And the bed of the three sheets is carried out, a game is performed and storage of a credit means carries out a three-sheet subtrahend. Therefore, zero sheet is memorized by the conversion game value storage means, one sheet is memorized by the credit means, and the amount-of-money data (10,000 yen) which are equivalent to a valuable value storage means at 500 sheets will be in the state which shows in drawing 11 (B).

[0154] And the bed of the three more sheets is carried out, and a game is performed. Since the sum total of the number of storage of a credit means and the number of storage of a conversion game value storage means was insufficient in the medal number of sheets used for this game at this time, after the medal memorized by the credit means is used for a bed, conversion in the game value specified by the valuable value storage from valuable value is carried out, and the content of storage of a valuable value storage means is updated. Namely, when the sum with the number of medals the number of medals memorized by the credit means and the conversion game value storage means were remembered to be is insufficient to the number of medals used for a change display game After the number of credits memorized by the credit means is used and the number of medals memorized by the conversion game value storage means is used, the medal which changed into game value the valuable value specified from a valuable value storage, and was newly changed is used for a bed. Therefore, the amount-of-money data (9000 yen) equivalent to 450 sheets reduced by the valuable value storage means predetermined number of sheets (50 sheets) carry out the increase in predetermined number of sheets (50 sheets) at a conversion game value storage means, zero sheet is memorized by the credit means and 48 sheets of the result used for the game two sheets will be in the state which shows in drawing 11 (C).

[0155] And the bed of the three more sheets is carried out, and a game is performed. Since the number of storage of a credit means is insufficient in the medal number of sheets used for this game at this time, the number of medals memorized by the conversion game value storage means is used for a bed. Therefore, zero sheet is memorized by the credit means and 45 sheets of the result which three amount-of-money data (9000 yen) which are equivalent to a valuable value storage means at predetermined number of sheets (450 sheets) used for the conversion game value storage means from the content of storage before a game start (48 sheets) at the game will be in the state which shows in drawing 11 (D). Since conversion is carried out to the game value memorized by the conversion game value storage means from the valuable value specified by the valuable value storage at this time, special operation is needed. This special operation is an operation mode distinguishable from operations of the usual bed button, such as long push of a bed button, or 2 times

push of a bed button, as mentioned above in drawing 7 .

[0156] In addition, although the number of credits of a medal is displayed on credit numeral section 12A and the sum total of the number of storage of a valuable value storage means and a conversion game value storage means is expressed to numeral section of credit on hire 12B as the gestalt of this operation You may make it display the sum total with the number of game value memorized by credit numeral section 12A as a display means, or numeral section of credit on hire 12B at the number of credits, the number of game value equivalent to storage of a valuable value storage means, and the conversion game value storage means. If it does in this way, it can judge easily whether a game is possible for a game person how, without calculating.

[0157] Although the gestalt of the operation explained above explained the slot machine (the so-called pachislot) The value specified using the information which storage was possible and was read in the card by using game value (a medal, sphere, etc.) as a credit If it is a game machine convertible into the game value (for example, is used in the amount-of-money data memorized by the prepaid card, the medal data memorized by the identification number memorized by the member card at management equipment) by the game (for example, sphere SURO etc.), the kind of game machine will not be asked.

[0158] The gestalt of the operation indicated this time is [no] instantiation at points, and restrictive. The range of this invention is shown by the above-mentioned not explanation but claim of invention, and it is meant that all change in the range of a claim, an equal meaning, and the content is included.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.*** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the front view showing the composition of the game machine of the gestalt of operation of this invention.

[Drawing 2] It is the block diagram showing a part of control system similarly.

[Drawing 3] Similarly it is the state transition diagram of a game state.

[Drawing 4] Similarly it is the flow chart of card receptionist processing.

[Drawing 5] Similarly it is explanatory drawing of change of the display at the time of a card receptionist.

[Drawing 6] Similarly it is the flow chart of bed processing.

[Drawing 7] Similarly it is the timing chart of the surveillance of operation of a bed button.

[Drawing 8] Similarly it is a valuable value transform-processing flow chart.

[Drawing 9] Similarly it is explanatory drawing of change of the display by change of the content of storage.

[Drawing 10] Similarly it is explanatory drawing of change of the display by change of the content of storage.

[Drawing 11] Similarly it is explanatory drawing of change of the display accompanying advance of a game.

[Description of Notations]

4a-4c Reel (adjustable display)

5 Auxiliary Display

6 Start Lever

12a Credit numeral section

12b Numeral section of a credit on hire

30 Card Unit

30a Card insertion section

30b Card return switch

50 Game Control Unit (Main Control Unit)

60 Production Control Unit (Sub Control Unit)

100 Game Machine (Pachislot Machine)

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

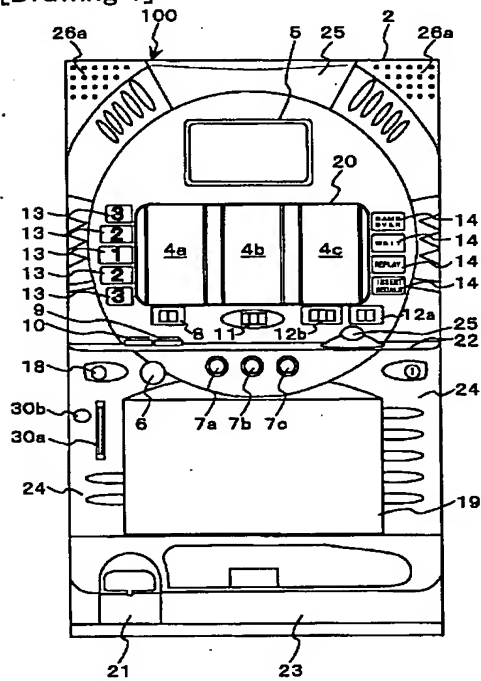
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.*** shows the word which can not be translated.

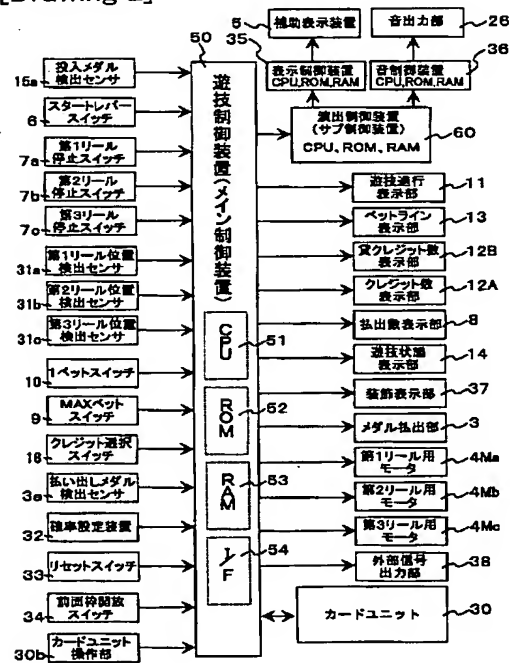
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

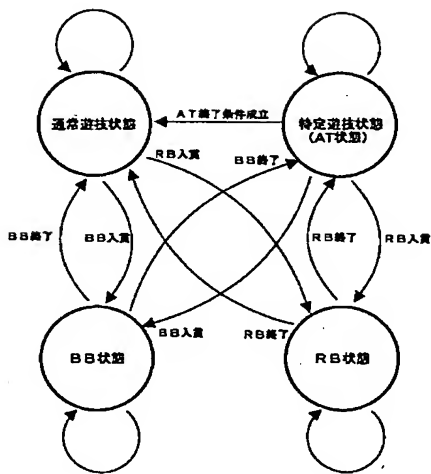
[Drawing 1]



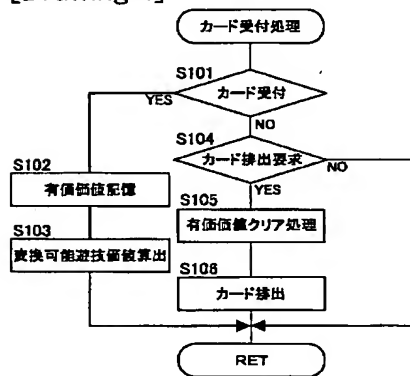
[Drawing 2]



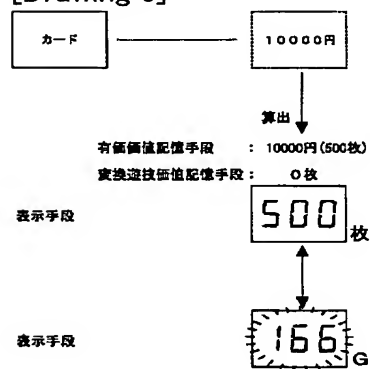
[Drawing 3]



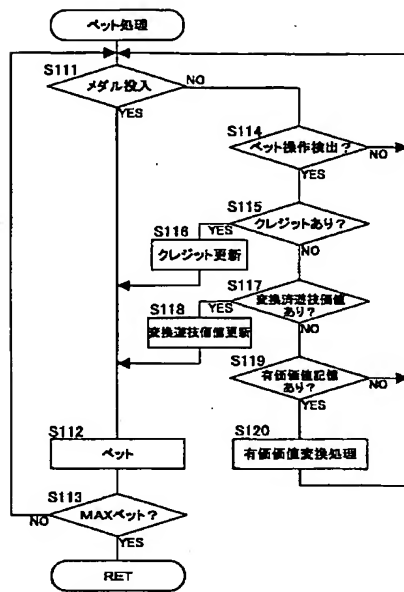
[Drawing 4]



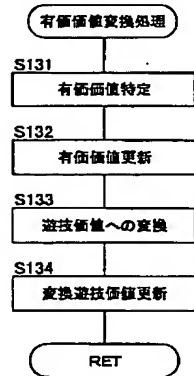
[Drawing 5]



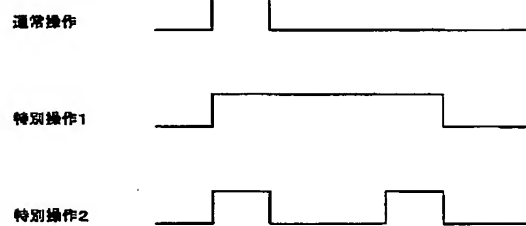
[Drawing 6]



[Drawing 8]

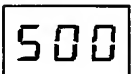
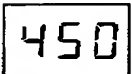
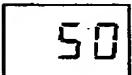


[Drawing 7]



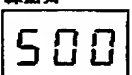
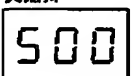
[Drawing 9]

表示手段

- (A) 黄点灯
 枚
 有価価値記憶手段 : 8000円 (450枚)
 変換遊技価値記憶手段 : 50枚
- (B) 緑点灯
 枚
 有価価値記憶手段 : 8000円 (450枚)
 変換遊技価値記憶手段 : 0枚
- (C) 赤点灯
 枚
 有価価値記憶手段 : 0円 (0枚)
 変換遊技価値記憶手段 : 50枚

[Drawing 10]





表示手段

- (A) 緑点灯
 枚
 有価価値記憶手段 : 10000円 (500枚)
 変換遊技価値記憶手段 : 0枚 ← 50枚
- ↓
- (B) 黄点灯
 枚
 有価価値記憶手段 : 8000円 (450枚)
 変換遊技価値記憶手段 : 50枚

[Drawing 11]

貸しクレジット表示

クレジット表示

- (A)  枚
 有価価値記憶手段 : 10000円 (500枚)
 変換遊技価値記憶手段 : 0枚
- 3枚ベット ↓
- (B)  枚
 有価価値記憶手段 : 10000円 (500枚)
 変換遊技価値記憶手段 : 0枚
- 3枚ベット ↓
- (C)  枚
 有価価値記憶手段 : 9000円 (450枚)
 変換遊技価値記憶手段 : 48枚
- 3枚ベット ↓
- (D)  枚
 有価価値記憶手段 : 9000円 (450枚)
 変換遊技価値記憶手段 : 45枚

4 枚

1 枚

0 枚

0 枚